LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 5
495 PTAS. 2,98 EUROS

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
EL SEGADOR DE ALMAS

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
SEDUCCIÓN EN EL DESIERTO

RAYMAN 2
UN HÉROE DE GUANTE BLANCO

SEGA GT
PREPARADO PARA DESBANCAR A GRAN TURISMO 2





ANÁLISIS Y GUÍA COMPLETA
RESIDENT EVIL 2
PARA SALVAR EL PELLEJO


8 421174 023589 00005
editorial aurum



Planeta Dreamcast
I-MAN Barcelona, C/ Parlamento, 13. Tel. 93 426 10 80
I-MAN Alicante, C/ Pintor Murillo, 4 local 3. Tel. 96 514 32 94
JPC Mallorca, C/ Soldado Soberats Antoli, 28 A. Tel. 971 76 30 83
I-MAN Badalona, C/ General Moragues, 92 bajo. Tel. 93 397 97 04
I-MAN Mataro, C/ Francesc Macia, 9. Tel. 93 758 68 28
I-MAN Sabadell, C/ Convent, 59. Tel. 93 726 65 09
I-MAN Gerona, C/ La Salle, 16-18 Girona Boulevard, Tel. 972 21 66 29
TRAXTORE Barcelona, C/ Sepulveda, 155. Tel. 93 453 83 48

EDITORIAL



La noticia que abre nuestra sección Mapamundi este mes hace referencia al próximo lanzamiento de Chu Chu Rocket!, previsto oficialmente para el próximo 12 de mayo. Su aparición en el mercado es noticia destacada al tratarse del primer juego que permitirá realizar partidas a través de Internet a los usuarios europeos de la consola de Sega. Todo un acontecimiento teniendo en cuenta que hemos tenido que esperar cerca de siete largos meses para que se habilitara una opción que debería haber estado disponible desde el principio. De todas formas, que nadie espere participar en vibrantes partidas multijugador con juegos 3D técnicamente complejos. Chu Chu Rocket! es un juego muy sencillo y, tal como argumentan los propios representantes de Sega en España, esa simplicidad lo convierte en el título ideal para poner en marcha todo el engranaje de Internet. Sólo más adelante será posible disfrutar con la versión de Quake III para Dreamcast y otros juegos más espectaculares que el pionero Chu Chu. Pero la creación de una verdadera infraestructura para Internet no sólo va a permitir enfrascarse en reñidas competiciones multijugador. También será posible descargar extras como minijuegos, ítems o, incluso, escenarios desde la Red. Aunque, todo hay que decirlo, ya han existido iniciativas en este sentido. Sega y Reebok organizaron el concurso Sonic Challenge en el que para participar era necesario descargar un escenario de Internet. Más recientemente, Ubi Soft ha tomado el relevo publicando en la Red fases extra para Rayman 2. Eso sí, para que otros desarrolladores puedan tomar el relevo, Internet tiene que funcionar, esta vez, de verdad.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es



Dream Planet

Número 5 Mayo 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

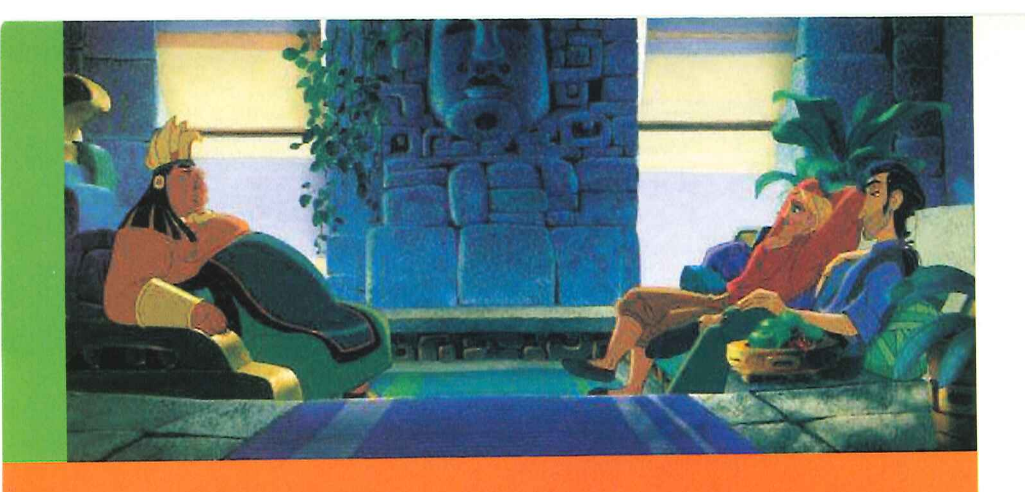
IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

Dreamcast es una marca registrada propiedad de Sega Enterprises, Ltd.
Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L.

Dream Planet no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores.
Se prohibe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial.

editorial **aurum**

Sumario



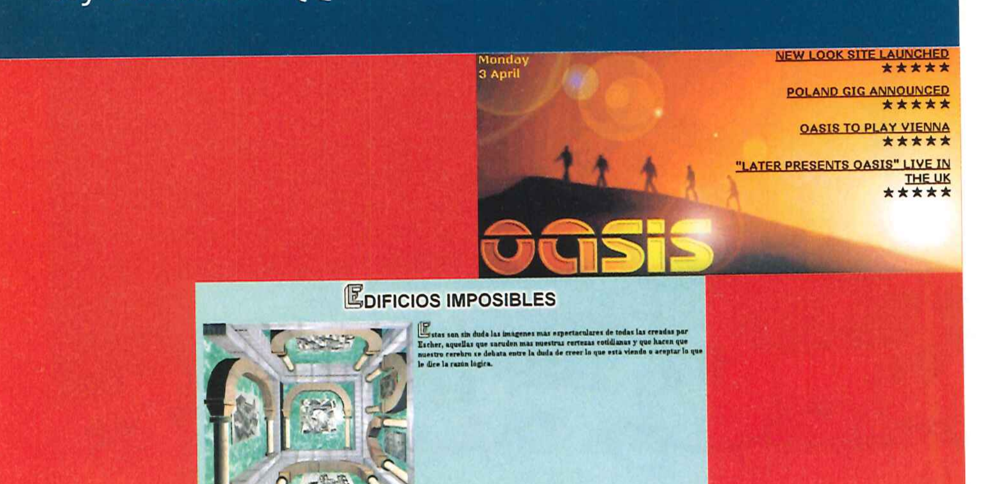
TOMA DE CONTACTO

Aunque tendrás que esperar para poder jugar con ellos, nosotros ya lo hemos hecho. El sentimiento de culpa nos produce insomnio así que para compensar esta injusticia te ofrecemos nuestra primera impresión sobre títulos como V-Rally 2, D2 o Sega GT.



BRÚJULA

Sólo hay una cosa más terrorífica que ser perseguido por una legión de zombies deseosos por convertirte en postre: que tus juguetes te dejen de lado y se diviertan sin ti. Para evitar ambos supuestos, aquí tienes las guías de Resident Evil 2 y Toy Commander. ¿Qué harías sin nosotros?



Los Chu Chu desembarcan en España

Ya llegan. Después de navegar por miles de consolas japonesas y otras tantas estadounidenses (ver cuadro) los ratones protagonistas del juego más adictivo desde que se inventó el mus desembarcan en nuestro país. Chu Chu Rocket! poseerá el honor de ser el primer título desarrollado para Dreamcast que permita jugar partidas en línea.

Sega España ha hecho oficial la fecha de la roedora invasión: el 12 de mayo de 2000. En ese día en concreto (siempre que no se produzcan los temidos y habituales retrasos) se pondrá a la venta el juego que incorporará una opción mediante la que podamos enfrentarnos con cualquier jugador del planeta a través de Internet. Quién haya llegado hasta esta línea y aún no se entere de qué va la cosa, debería saber que Chu Chu Rocket! es un juego creado por Sonic Team en el que tenemos que conducir hasta un cohete a unos ratones llamados Chu Chu. La tarea no es sencilla ya que los hambrientos gatos Capu Capu están empeñados en acabar con la plaga de roedores. El juego cuenta con unos gráficos birriosos (¡qué se le va a hacer!) pero la sencillez de su mecánica y la adicción que provoca lo convierten en La Diversión hecha juego.

Ratones en la red estadounidense

LOS SUERTUDOS YANQUIS PUEDEN jugar con Chu Chu Rocket! desde principios del mes de marzo y, para celebrarlo, Sega America ha organizado un torneo en línea de esta creación del Sonic Team. Aún no sabemos quién ha tenido más pericia en controlar a estos imitadores de Speedy González, pero el hecho de ser el primer juego que incorpora la posibilidad de jugar en red y la reducción en su precio nos hacen augurar un futuro prometedor para estos roedores.



Shenmue habla inglés

Aunque la petición de un doblaje de Shenmue al castellano se está extendiendo cada vez más (ya existe una página web donde se puede enviar un mensaje a Sega solicitándolo), de momento la compañía está trabajando en la versión inglesa del juego. El proceso será bastante largo y complicado debido a la gran cantidad de diálogos que incorpora la genial creación de Yu Suzuki. Por eso, todo el trabajo de traducción y doblaje no estará listo, según la fecha oficial de Sega, hasta el mes de octubre.
Pero éstas no son las únicas noticias que nos han llegado últimamente sobre Shenmue. La idea original de Suzuki era desarrollar toda la historia en 16 capítulos que debían lanzarse por separado, aunque con un precio (por lo menos en Japón) inferior al habitual. Estaba previsto que cada año vieran la luz tres o cuatro capítulos, pero finalmente la saga no se alargará tanto y en la segunda parte de Shenmue estarán incluidos los capítulos dos, tres, cuatro y cinco. La acción tendrá lugar en Hong Kong y parece que el argumento será algo más épico que el del juego original, con escenarios como un castillo o una bahía, además de la inevitable ciudad donde deberás relacionarte con sus habitantes. Otro detalle interesante es que el idioma utilizado en los diálogos no será el japonés, sino el cantonés. Parece que muchos nipones también necesitarán subtítulos para entender todas las conversaciones del juego.



Aquellos locos cacharros...

PIERRE NODOYUNA, EL PERRO Pulgoso, Penélope Glamour... Seguro que todos estos nombres os resultan familiares si alguna vez habéis disfrutado con la mítica serie de Hanna Barbera "Los Autos Locos". Pues bien, Infogrames nos traerá durante el mes de junio la adaptación de la serie de dibujos animados en un juego llamado Wacky Races. La mecánica será parecida a la de títulos como Mario Kart o Crash Team Racing, con unos gráficos que parecen sacados directamente de un episodio de la serie.

Half-Life confirmado

UNA DE LAS MEJORES noticias del festival Milia celebrado recientemente en Cannes fue la confirmación oficial de la versión de Half-Life para Dreamcast. Aunque no es que se trate de una gran novedad porque hacia tiempo que se venía especulando con la posibilidad de una adaptación para la consola de Sega, esta confirmación por parte de la compañía desarrolladora nunca está de más (por si se producen cancelaciones como la de Castlevania). Parece que el juego será bastante mejor técnicamente que las anteriores versiones y, además, incluirá una nueva misión y la posibilidad de jugar partidas en red. Aunque todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento, seguramente el juego no verá la luz hasta que la opción de juego on-line esté lo suficientemente afianzada como para no dar problemas a los jugones. Por eso, no encontraremos a Half-Life en las tiendas hasta finales de verano.

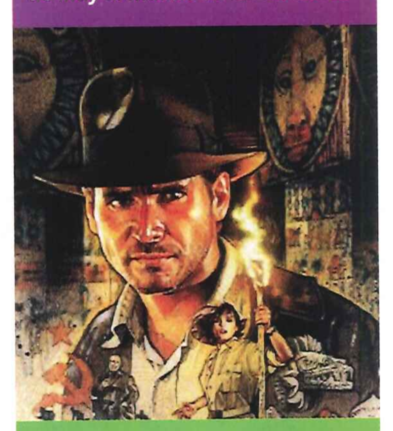
BREVES

Castlevania cancelado

DESPUÉS DE meses de retrasos y constantes rumores, Konami ha anunciado oficialmente que la versión de Castlevania para Dreamcast ha sido cancelada. Las razones reales de esta cancelación no han sido reveladas, pero parece que la compañía japonesa no tiene demasiada fe en la consola de Sega. De hecho, el juego incluso podría aparecer en la PS2.

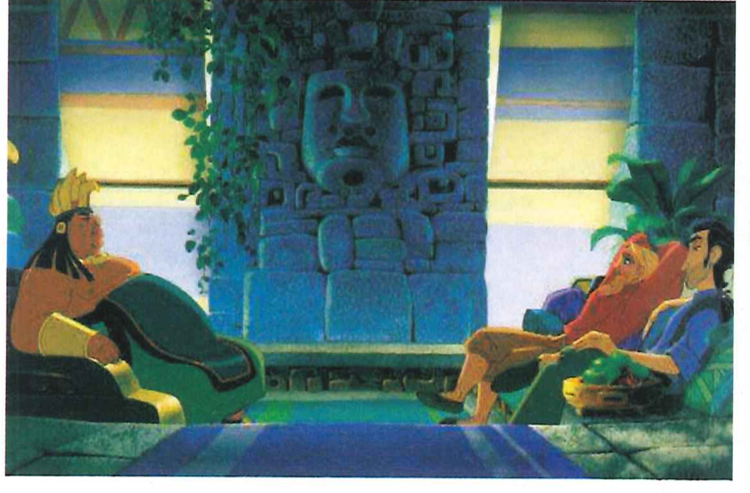
Un látigo para la DC

SEGÚN LA REVISTA electrónica DC Swirl, LucasArts está desarrollando una versión de Indiana Jones and the Infernal Machine para Dreamcast. El juego apareció originalmente para PC y el lanzamiento para PlayStation fue cancelado después de ser retrasado varias veces, por lo que el juego sería la primera visita (y esperemos que no sea la última) de Indy al mundo de las consolas.



Tokyo en primavera

LA EDICIÓN DE primavera del Tokyo Game Show empezó a celebrarse el pasado 30 de marzo. Algunos de los juegos que los nipones estarán admirando son Grandia 2, Phantasy Star Online, Eternal Arcadia, SNK vs. Capcom, Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version, Power Stone 2 o King of Fighters 99 Evolution.



En busca de El Dorado

Light and Shadow Production (LSP) y Ubi Soft se han asociado para producir y copublicar internacionalmente un videojuego basado en el film de dibujos animados de DreamWorks titulado "The Road to El Dorado". La película está ambientada en la América del siglo XVI, donde llegan dos amigos con un mapa en el que se indica la situación de la legendaria Ciudad de Oro, más conocida como El Dorado. La dirección corre a cargo de Eric Bergeron y Don Paul, el guión es de Ted Elliott y Terry Rossio (guionistas de Aladdin) y las voces de los personajes principales en la versión inglesa pertenecen a Kevin Kline, Kenneth Branagh, Rosie Pérez, Armand Assante y Edward James Olmos. La nueva producción cinematográfica de DreamWorks se estrenará en Europa a finales de 2000 a la vez que el videojuego en sus versiones para PC, PlayStation, Game Boy Color y, como no, Dreamcast. Los usuarios de PlayStation 2 y Dolphin deberán esperar hasta el año 2001 para partir en busca de El Dorado.

Bienvenido Mr. Silver

HACE MÁS O MENOS UN AÑO INFOGRAMES lanzó al mercado un juego de rol para PC llamado Silver. Ante el aparente desinterés de otras empresas de software por desarrollar o distribuir juegos de ese género en Europa (por el momento sólo contamos con Evolution), la compañía francesa ha decidido animar un poco el cotarro. En este sentido, la conversión para Dreamcast de Silver estará lista (crucemos los dedos) para junio de este año. El protagonista es David, un caballero místico que debe rescatar a su joven esposa Jennifer de las largas manos del malvado hechicero Silver (no confundir con el caballo del Llanero Solitario). David deberá obtener ocho esferas mágicas que permiten invocar las fuerzas de fuego, hielo, vida, relámpago, tierra, ácido, tiempo y luz para combatir contra la magia negra de su antagonista. Atención a los siguientes números: más de 300 lugares para visitar divididos en siete mundos, más de 50 personajes con los que poder formar un equipo de hasta cinco héroes, unas 75 razas de monstruos a las que combatir, 27 misiones que cumplir, 16 tipos de armas de corto y largo alcance...
No se tú pero nosotros ya tenemos unas ganas tremendas de que llegue el momento de ponerle las garras encima. Hasta entonces esperaremos con impaciencia y te tendremos informado sobre cualquier novedad que se produzca.



Los Powers de la caspa

EL TIPO MÁS HORTERA QUE HA PASADO por una pantalla de cine (aparte de Tony Manero, claro) ha decidido protagonizar otro título de Dreamcast. El inconfundible, el inimitable, el casposo Austin Powers participará en un juego de carreras tipo Mario Kart que recibirá el nombre de Austin Powers: Mojo Rally. La compañía Rockstar se ha puesto manos a la obra para tenerlo listo en octubre de 2000.
El propio Austin, el Doctor Maligno, Mini-yo y el Gordo Cabrón (cómo nos gusta este nombre) serán algunos de los impresentables corredores. Cada uno de ellos dispondrá de su propio vehículo con el que intentarán obtener la victoria en los 15 circuitos del juego.
Para que el cachondeo y la diversión no decaigan en ningún momento podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente. ¡Esto mola, nenitas!

MAYO		TimeStalkers	Sega
TÍTULO	DISTRIBUIDOR	Marvel vs Capcom 2	Virgin
4 Wheel Thunder	Infogrames	Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft
Ecco the Dolphin	Sega	Resident Evil Code: Veronica	Proein
Tech Romancer	Virgin	Wacky Racers	Infogrames
Dead or Alive 2	Acclaim	Fur Fighters	Acclaim
Chu chu Rocket!	Sega	F1 Racing Championship	Ubi Soft
Giga Wing	Virgin	Silver	Infogrames
WWS Euro Edition	Sega	Plasma Sword	Virgin
JUNIO		Arcatera	Ubi Soft
V-Rally 2	Infogrames	Zombie Revenge	Sega

LOS + VENDIDOS

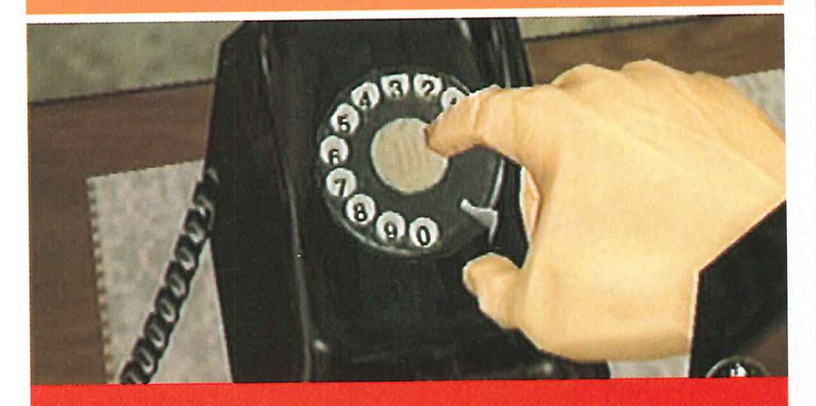
1	NBA 2K
2	Crazy Taxi
3	Soul Reaver
4	Virtua Striker 2
5	Soul Calibur
6	Sonic Adventure
7	Deadly Skies
8	ShadowMan
9	The House of the Dead 2
10	Tee Off

Fuente: Centro Mail

INTERNACIONAL JAPÓN

NUEVA VERSIÓN DE LA DREAMCAST

Los japoneses tienen claro que la Dreamcast no es solamente una máquina para jugar. Por eso la empresa D-Max lanzará en verano una nueva versión de la consola que incorporará un monitor con la Dreamcast, así como un mando, un teclado, una interfaz MIDI y la cámara digital Dream Eye. El precio de todo el conjunto rondará las 145.000 pesetas al cambio y la intención es que también sirva para potenciar la utilización de Internet entre los nipones.

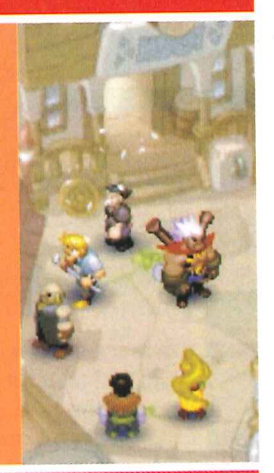


¿Demasiado real?

YA OS HABÍAMOS EXPLICADO que Shenmue recrea de forma más que fidedigna la vida real, pero parece que los japoneses se lo están tomando al pie de la letra. Algunos niños nipones han empezado a marcar los números de teléfono que aparecen en el juego y Sega Japón se ha visto obligada a incluir un aviso en la sede Web de Shenmue para evitar que los abonados a ciertos números telefónicos reciban llamadas preguntando por el asesino del padre de Ryou.

CAPCOM Y EL ROL

Parece que Capcom se ha propuesto acabar con la sequía de juegos de rol en la Dreamcast desarrollando una saga de RPG bimensual. La serie se llamará El Dorado Gate y constará de 24 episodios diferentes, con la participación de Yoshitaka Amano (conocido por su trabajo en Final Fantasy) en el diseño de los personajes. La primera entrega aparecerá en verano e incluirá siete episodios, comenzando con la batalla entre Dios y el Demonio. Al final, acabará venciendo el Bien, pero el espíritu diabólico se dividirá en 12 trozos que irán a parar a 12 personajes diferentes.



LA LIBRERÍA DE SEGA

En el número 2 de la revista os informábamos de la intención de Sega Japón de permitir a los usuarios de Dreamcast bajarse juegos de Megadrive y Turbografx desde una dirección en Internet. Pues bien, este servicio, llamado Dream Library, comenzará a funcionar en mayo y acabará poniendo a disposición de los nipones unos 300 títulos clásicos. La tarifa será de 150 yens (unas 250 pesetas) por dos días de alquiler y los juegos se grabarán directamente en la memoria RAM de la consola, con lo que éstos se borrarán al apagarla.

INTERNACIONAL USA

DC CONTRA PC

El lanzamiento americano de Quake III Arena deparará alguna que otra sorpresa a todos aquellos que se hagan con una copia del juego. Además de ser uno de los primeros títulos (después de Chu Chu Rocket!) que permitirá jugar partidas en red, también será el primero en permitir que los usuarios de Dreamcast jueguen a través de Internet contra propietarios de PC. Es un pequeño paso para los matones de Quake III pero un gran paso en la historia de los videojuegos.

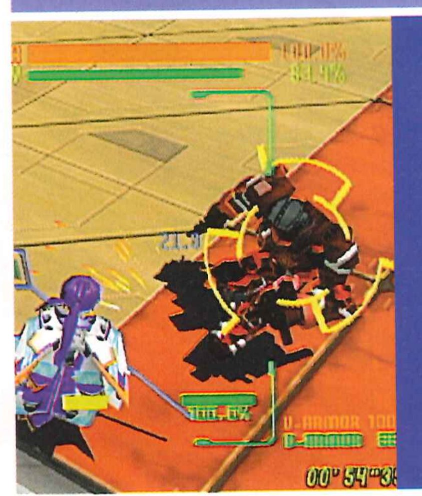


BESOS EN LA DREAMCAST

Y otra noticia sobre juegos que permitirán disputar partidas en red. Esta vez se trata de KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Sí, no has leído mal, se trata de un juego basado en un cómic sobre el grupo americano KISS (aquellos que salían al escenario vestidos de cuero y con más maquillaje que Sara Montiel) que incorporará la opción Internet de serie. El lanzamiento está previsto para el verano.

Otro juego de pistola

EN USA ANDABAN CON LA MOSCA detrás de la oreja por la falta de juegos de pistola disponibles para Dreamcast. Para aliviar un poco esa carencia, aparecerá a finales de año Bakuretsu Muteki Bangaioh, un título que se puso a la venta en Japón el año pasado. Parece que hay varias empresas distribuidoras americanas que están interesadas en este juego desarrollado por Treasure.



LOS ROBOTS INVADEN ESTADOS UNIDOS

Después de algunos meses de incesantes rumores, parece que Virtual On: Oratorio Tangram se pondrá a la venta en el mercado estadounidense. Finalmente, será Activision la compañía que distribuirá el juego, pero todavía es una incógnita si también estará disponible el doble joystick que requiere el juego o si contará con alguna opción para jugar partidas en red.

La PlayStation 2 ya ruge en Japón

El pasado 4 de marzo un acontecimiento histórico convulsionó los cimientos del país asiático. No despertó por enésima vez Godzilla, ni tampoco tuvo lugar la final nacional de karaoke. Se produjo un hecho mucho más importante y determinante para el futuro del planeta: se puso a la venta la PlayStation 2. Tal fue la repercusión que incluso los medios de comunicación españoles se hicieron eco del evento. No es difícil imaginar lo que sucedía en las principales ciudades del país nipón durante las horas previas a la apertura de los comercios. Miles de ávidos aficionados haciendo cola a la intemperie, aulas de colegios semivacías, bajas laborales injustificadas...

No es extraño, pues, que las cifras de ventas oficiales conocidas hasta la fecha hayan roto las previsiones más optimistas (y produzcan escalofríos a más de un directivo tanto de Sony como de la competencia): 980.000 unidades durante los tres primeros días, 1.300.000 transcurrida la semana y más de 1.500.000 al cierre de este número. El precio de la nueva niña mimada de Sony es de 38.900 yenes (unas 60.000 pesetas al cambio). Entre los afortunados poseedores de la PS2 se encuentra el equipo de redacción de nuestra revista hermana PlanetStation (desde que se han hecho con ella, nos miran por encima del hombro pese a que tardaron horas en entender cómo funcionaba).

Tras arduas negociaciones (las amenazas de muerte siempre son efectivas) nos han dejado probar Ridge Racer V, Kessen y Street Fighter EX3, y ya te podemos asegurar que no son superiores a otros títulos de la Dreamcast.

El lanzamiento de la consola se complementó con la aparición simultánea de 27 juegos entre los que se encuentran los tres ya mencionados, que además cuentan con el honor de ser los más vendidos a fecha de 24 de marzo. Los próximos meses pueden ser de infarto por el inminente lanzamiento de títulos tan apetecibles como Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000 o The Bouncer. Pero no todo son parabienes en su estreno japonés ya que se han detectado problemillas en algunos complementos de la consola. Las tarjetas de memoria que se distribuyeron con los primeros aparatos tenían un error de fabricación y cuando se guardaba una partida de Ridge Racer V se corrompían los controladores DVD almacenados en la tarjeta. En cuanto se descubrió el fallo, Sony procedió a cambiar las tarjetas defectuosas por otras sin errores. Y ya se ha detectado otro problema, en este caso de carácter legal, ya que la PlayStation 2 permite la lectura de DVD de cualquier región del mundo (incluyendo la que corresponde a Estados Unidos) y no sólo de la japonesa.

Otro cambio, esta vez del software correspondiente, solucionó el fallo, pero con tanta chapucilla los señores de Sony se parecen cada día más a Manolo y Benito, los protagonistas de la serie "Manos a la obra".



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PLAYSTATION 2

CPU: Procesador de 128 bits (Emotion Engine) a 294,912 MHz.
GRÁFICOS: GPU Graphics Synthesizer a 147,456 MHz, capaz de reproducir 75 millones de polígonos por segundo (25 millones con aplicación de texturas).
SONIDO: Procesador de audio SPU2 de 48 canales más software.
MEMORIA: 32 MB de RAM.
UNIDAD LECTORA: Reproductor DVD x4 y reproductor CD x24.
CONECTIVIDAD: Dos puertos para mandos, dos puertos para tarjetas de memoria, dos puertos de expansión (USB), conexión PC Card, salida AV, salida digital y entrada DVCAM.

Nintendo revela sus planes



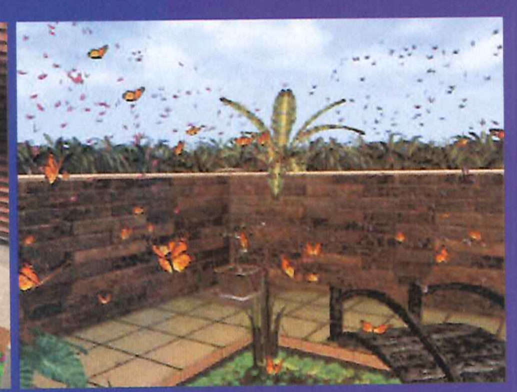
EN EL NÚMERO ANTERIOR TE INFORMÁBAMOS del aplazamiento de la salida al mercado americano de la Dolphin de Nintendo. La división americana de esta compañía japonesa ha anunciado que hasta el primer semestre de 2001 no se podrá comprar la consola en América ni en Europa.

Los apetecibles lanzamientos de Perfect Dark, Mario RPG, Zelda: Majora's Mask o Pikachu VRS para N64 explicarían el retraso aunque las malas lenguas especulan con que Nintendo necesita más tiempo para arreglar algún problemilla de última hora (¿con las tarjetas de memoria quizás?). Lo que sí parece estar claro es la intención de la compañía de de observar como evolucionan las máquinas de Sega y Sony. La Dolphin no podrá, en un principio, reproducir DVD, pero la inclusión final de módem en la consola puede depender de cómo evolucione el juego en red a través de la Dreamcast.

Gates descubre la incógnita de su caja







Durante la Game Developer's Conference (Conferencia de Desarrolladores de Juegos) celebrada en San José (EE.UU.) el pasado mes de marzo, Microsoft anunció oficialmente que está desarrollando la consola X-Box. El encargado de hacer efectivo el anuncio (cuando todavía duraba el boom de la PlayStation 2 en Japón) fue el presidente de la compañía estadounidense, Bill Gates, quien aseguró que saldrá al mercado en el año 2001 a un precio que oscilará entre 250 y 350 dólares (entre 40.000 y 60.000 ptas. aproximadamente).

Tal y como puedes comprobar en el cuadro con las características del hardware, el proyecto es tremendamente ambicioso a nivel técnico ya que superaría con creces a cualquier otra consola existente en la actualidad. Según el director de márketing de la división de juegos de Microsoft, Don Coyner, la pretensión del gigante informático es aprovechar lo mejor del PC y trasladarlo a una consola que reunirá las características más destacables de ambos formatos en un único producto.

La industria del videojuego ha dado la bienvenida a la intrusión del señor Gates en el mundillo de los juegos para consola. Compañías occidentales como EA, Eidos, Titus, Acclaim, Activision, Hasbro, Midway, Infogrames y Take 2 Interactive e, incluso, japonesas como Konami, Capcom y Namco han alabado el nuevo producto *made in MS* por lo que se presupone que no tardarán en desarrollar juegos para la X-Box.

Microsoft va a mimar mucho la participación de estas terceras compañías ya que pretende que el 70% de los juegos sean desarrollados por ellas. Por esa razón, Gates informó que uno de los objetivos principales de su empresa a corto plazo es proporcionar a las compañías de software los kits de desarrollo (similares a los que existen para Windows) para que comiencen a crear títulos con tiempo de sobra.

La presentación de la X-Box se completó con la exhibición de diversos vídeos de demostración de los que proceden las capturas que acompañan al texto.

Aunque no lo podáis apreciar en estas imágenes estáticas, las pelotas de golf y las mariposas se movían de maravilla.

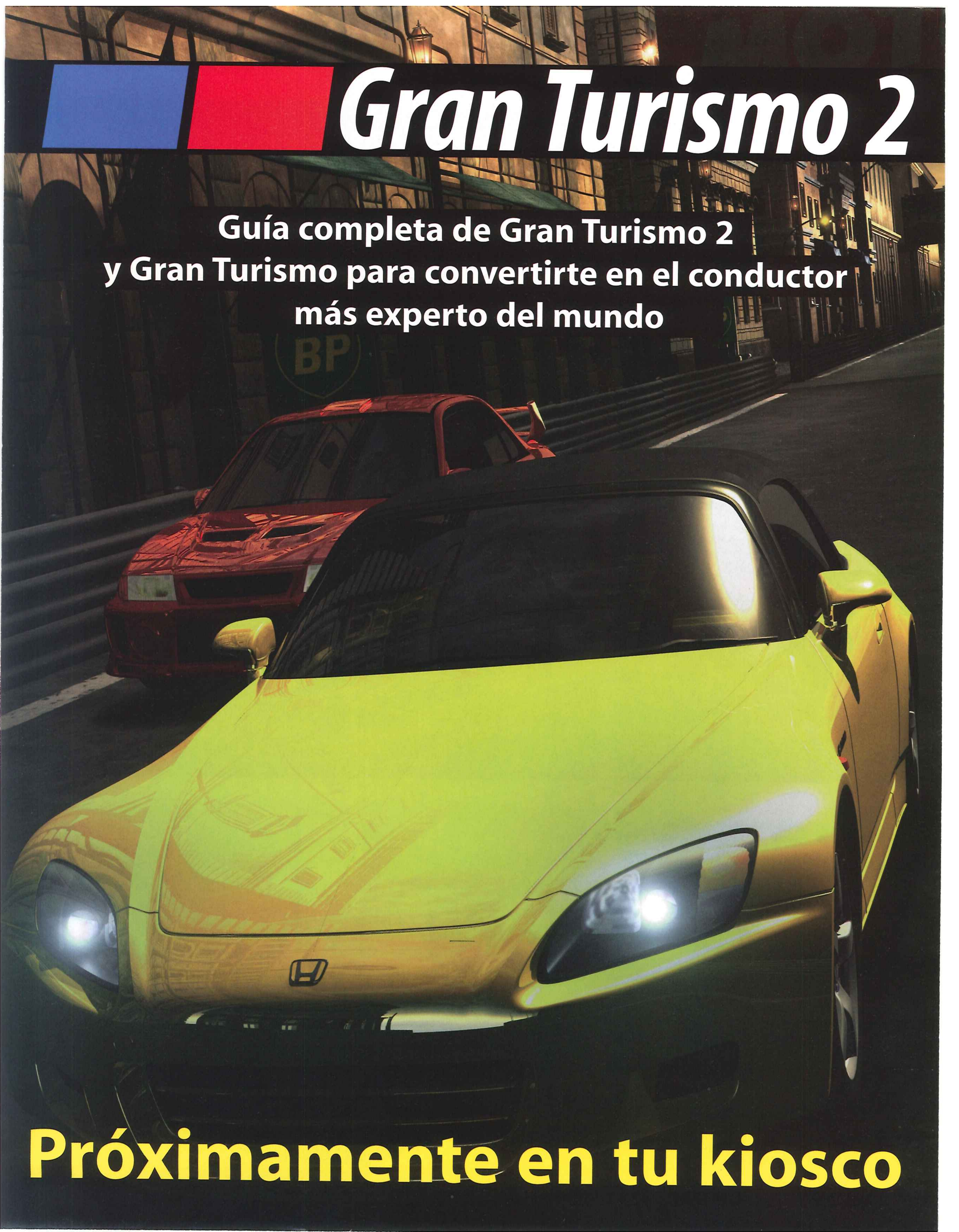
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS X-BOX

CPU: Procesador Intel Pentium III a 600 MHz compatible con la arquitectura x86.
GRÁFICOS: GPU nVidia 3D NV15 a 300 MHz, capaz de reproducir 150 millones de polígonos por segundo (75 millones con texturas).
SONIDO: Procesador de audio I3DL2 de 64 canales.
MEMORIA: 64 MB de RAM.
UNIDAD LECTORA: Reproductor DVD x4.
CONECTIVIDAD: Cuatro puertos para mandos, un puerto de expansión (USB), tarjeta Ethernet 100 Mbps, salida AV, salida VGA y salida HDTV.
OTROS: Disco duro de 8 GB y versión especial del sistema operativo Windows 2000 con soporte DirectX 8.0.

¿Más competencia para Dreamcast?

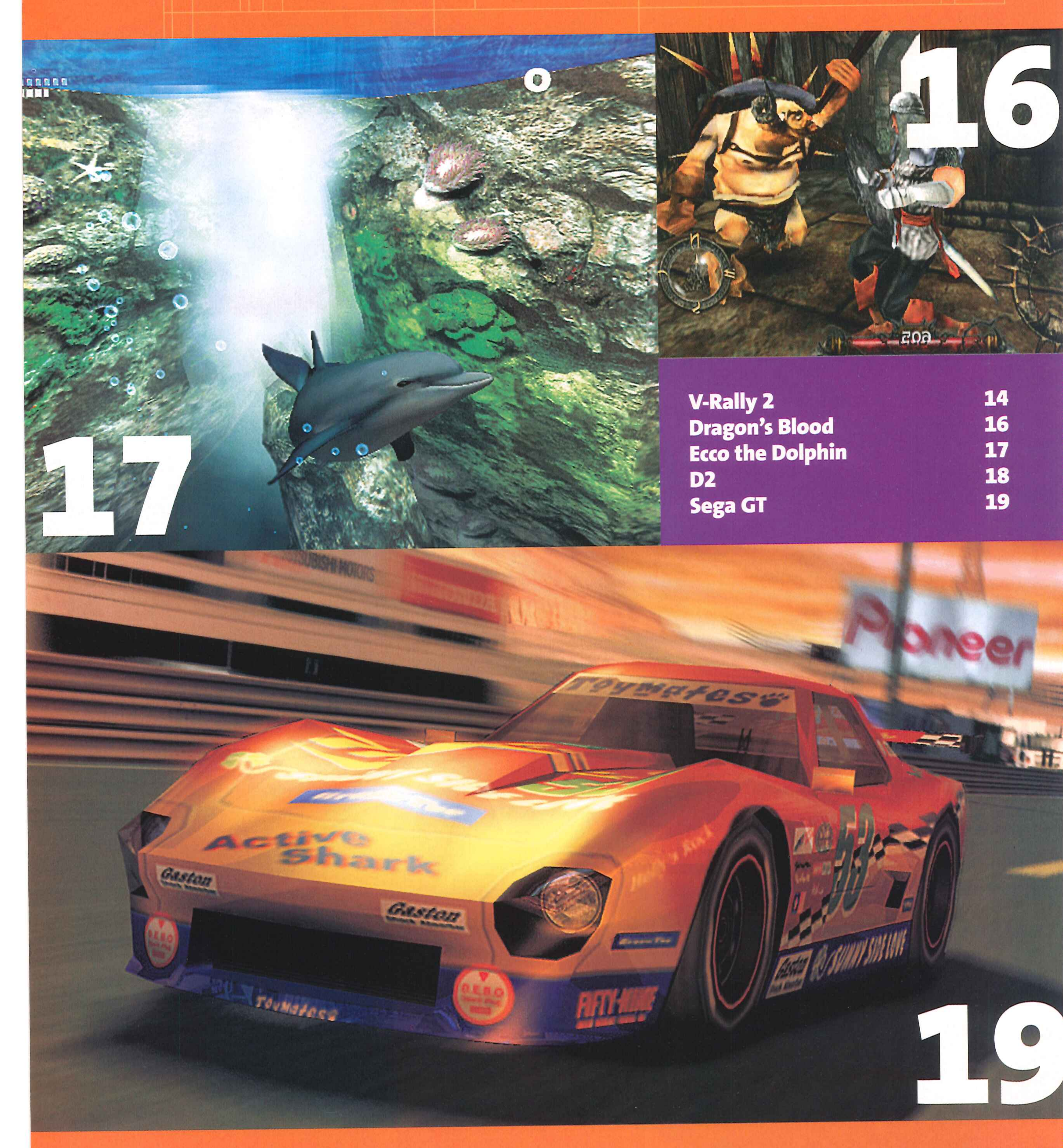
PARECE QUE ESTÁ DE MODA desarrollar consolas. Tras el anuncio de Microsoft y su X-Box, la compañía Indrema sorprendió a propios y extraños al comunicar que está trabajando en Indrema L600E, una nueva consola de creación propia que, la verdad, tiene un diseño bastante parecido a una tostadora.
Todavía no hay una fecha de lanzamiento pero ya te podemos avanzar que el aparato en cuestión contará con un sistema operativo llamado DV Linux y permitirá, aparte de jugar, acceder a Internet a través de líneas de alta velocidad así como reproducir archivos MP3.
Las especificaciones técnicas, aún provisionales, no tienen desperdicio: CPU a 600 MHz, 64 MB de RAM, hasta 50 GB de disco duro, puerto Ethernet de 100 Mbps, cuatro puertos USB, sensor de infrarrojos, opción de teclado y ratón sin cable...
Vamos, que el grito de guerra del nuevo milenio será "consoleros al poder" por la amplía oferta de máquinas con una gran capacidad que se avecina. La batalla está servida.




Gran Turismo 2
Guía completa de Gran Turismo 2
y Gran Turismo para convertirte en el conductor
más experto del mundo
BP
Próximamente en tu kiosco

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN

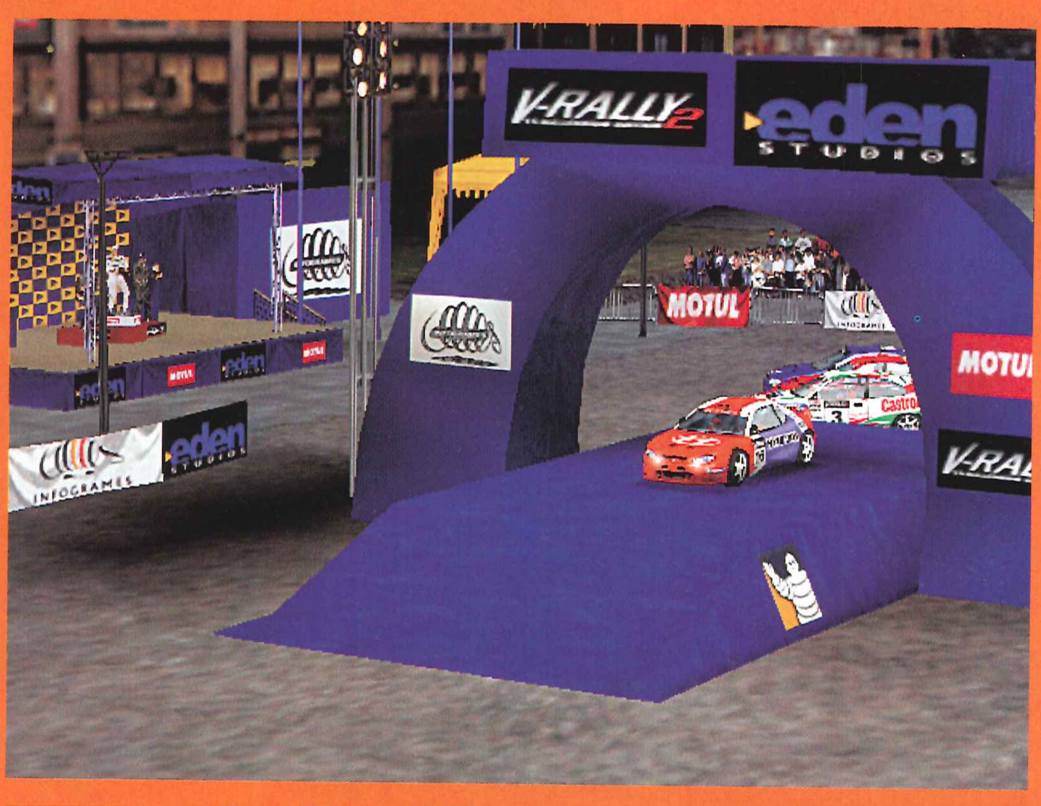


V-Rally 2

Velocidades de vértigo

Desarrollador: **Eden Studios**
Distribuidor: **Infogrames**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Junio**
www.v-rally.com

Historial Infogrames: **Millennium Soldier Expendable, NBA Showtime, Pen Pen, Ready 2 Rumble, Slave Zero, UEFA Striker**

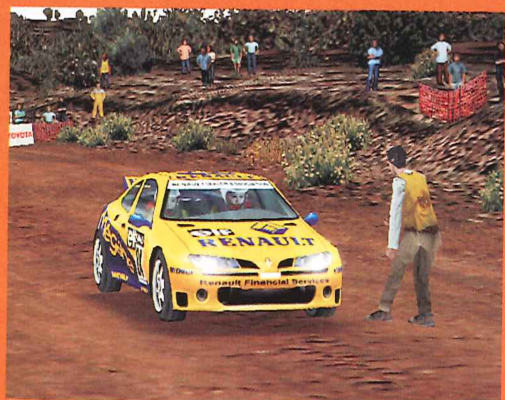


Aunque para muchos Colin McRae continúa siendo el referente dentro del subgénero de juegos que recrean las competiciones de rallys, V-Rally también cuenta con una gran legión de seguidores gracias, sobre todo, a la calidad de su segunda parte aparecida en junio del año pasado para PlayStation.

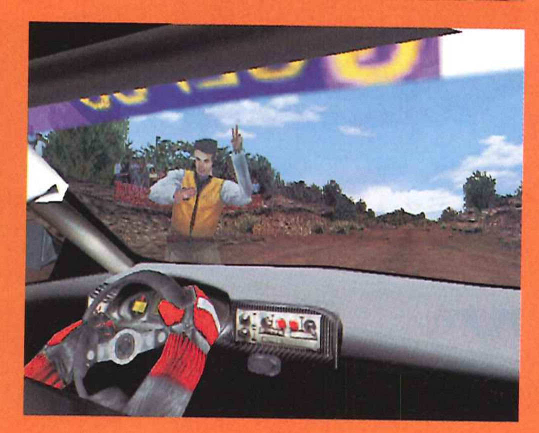
Esta versión para Dreamcast incorporará, básicamente, las mismas opciones que el juego desarrollado para la consola de Sony. Así, encontrarás los modos Arcade y V-Rally Trophy, donde competirás con otros tres coches, y una opción que te permite ir pasando tramos cronometrados en solitario (de forma parecida a un rally de verdad) llamada Rally Championship. Tampoco falta el modo Time Trial para ir mejorando tus tiempos y las diversas opciones multijugador, que permiten la participación de hasta cuatro conductores.

Dentro del apartado de las diferentes posibilidades que ofrece el juego destaca el Editor













de Circuitos. Básicamente es como tener un Scalextric en tus manos, sólo que bastante más completo ya que te permite variar a tu gusto prácticamente todos los parámetros imaginables, desde las condiciones meteorológicas hasta la longitud del recorrido pasando por el número de pendientes que te encontrarás.

Para participar en cualquiera de las competiciones disponibles podrás escoger entre las réplicas de 16 coches oficiales del Campeonato del Mundo de Rallys de 1999, más 10 vehículos clásicos que permanecerán ocultos al principio.

Cada uno de los coches de esta versión para Dreamcast cuenta con más de 2.000 polígonos, una mayor resolución e, incluso, algunos efectos han sido mejorados para el estreno de esta saga en la consola de Sega. Por ejemplo, gracias a la transparencia de las lunas podrás observar el interior del coche y admirar las nuevas animaciones del copiloto; además, se ha incorporado una nueva vista que te muestra el salpicadero de tu vehículo. El reflejo progresivo de los desperfectos que sufre tu coche también ha sido mejorado. Pero eso sí, ni siquiera conduciendo peor que Sor Citroën con un par de copas de más podrás llegar a destrozar totalmente tu carro.

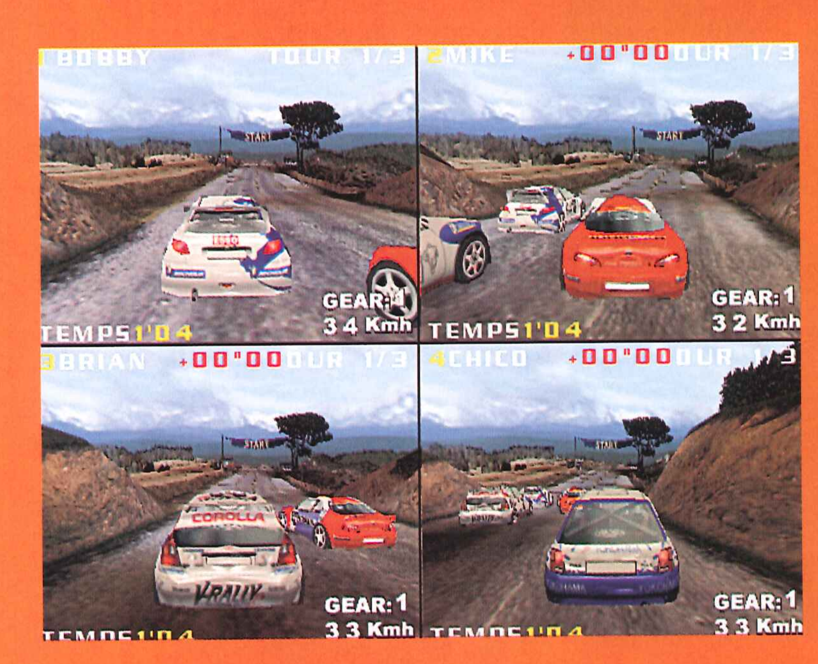
Algo que no ha cambiado en esta conversión ha sido la pasmosa facilidad con la que los vehículos vuelcan. Da igual si tropiezas con una china del camino o si te das un golpe con un puente: si te sales del circuito trazado lo más probable es que acabes dando unas cuantas vueltas de campana. De todas formas, la sensación de conducir coches de papel que tenías al jugar con la primera parte de V-Rally ha sido rectificada en parte.

La nueva edición de V-Rally 2 podría poner en serios aprietos a Sega Rally 2, el juego que actualmente lidera este género en la consola Dreamcast

Tampoco faltan los detalles que contribuyen a aumentar la espectacularidad de las carreras, como el espontáneo que se abalanza a la carretera con su cámara (no nos habían hecho tantas fotos ni en la comunión) o el helicóptero que sobrevuela tu posición en algunas de las 84 carreras que tienen lugar en 12 países diferentes.

La versión beta de V-Rally 2 que hemos podido probar todavía sufre algunos problemillas técnicos que deben ser solventados en el producto final (en algunas ocasiones el coche no está bien integrado en el circuito y parece que se hunda en el asfalto) pero lo que sí nos ha quedado claro es que la mítica jugabilidad de este título se ha mantenido por todo lo alto.

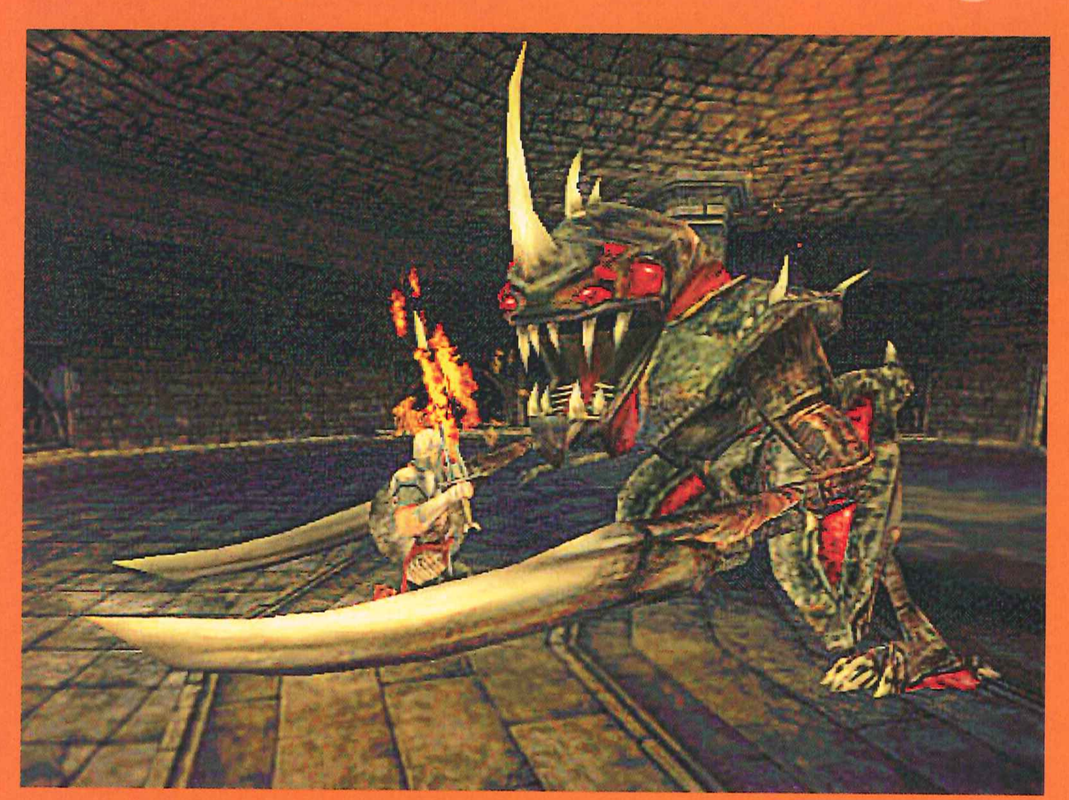
Aunque esta edición desarrollada para la consola de Sega sólo se distingue de la versión para PlayStation por aportar una mayor resolución y algunos efectos nuevos, eso no va a impedir que V-Rally 2 se convierta en un serio competidor de Sega Rally 2.





Dragon's Blood

Los dragones también sangran



Desarrollador: **Treyarch/Crave**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Acción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Abril**
www.treyarch.com

Historial Treyarch: **Die by the Sword (PC), Triple Play 2001 (PSX, PC), Tony Hawk Pro Skater (DC)**

La imaginativa e insuperable obra de J.R.R. Tolkien continúa siendo fuente inagotable de inspiración (o de plagio, según se mire) videojueguil. Los chicos de Treyarch han bebido hasta embriagarse del manantial tolkiano para desarrollar una historia que parece ambientada en la Tierra Media. En la beta con la que hemos podido jugar no hemos visto todavía a Gandalf pero sí que abundan los orcos, elfos, arañas gigantes y demás seres que parecen surgidos de El señor de los anillos (o del programa televisivo El patito feo).

En esta ocasión, los protagonistas no son un pariente lejano de Torrebruno y su comunidad del anillo sino que debemos elegir entre un musculoso hombretón llamado Cynric y una

El protagonista deberá entrenarse en el arte del empalamiento sin anestesia

hechicera con una anatomía mucho más esbelta llamada Aeowyn. Tanto en uno como en otro caso la tarea es idéntica: reunir las partes de un corazón de piedra mágico para poder derrotar al dragón al que hace referencia el título del juego. Como la mejor manera de conseguir algo es utilizar la fuerza bruta, el protagonista elegido deberá entrenarse en el sucio aunque eficaz arte del empalamiento sin anestesia.

Una de las bazas de Dragon´s Blood es la calidad gráfica de los escenarios así como el considerable tamaño y el aspecto suavizado de los personajes.

Dado que la beta a la que hemos tenido acceso pertenecía a una fase inicial del proceso de desarrollo, hemos podido observar algunos problemillas como son el movimiento acartonado de los personajes, el seguimiento algo confuso de los combates, ralentizaciones y nieblas mil. Si se solucionan estos flecos, Dragon´s Blood puede llegar a convertirse en un título de categoría. Tolkien se sentiría orgulloso.

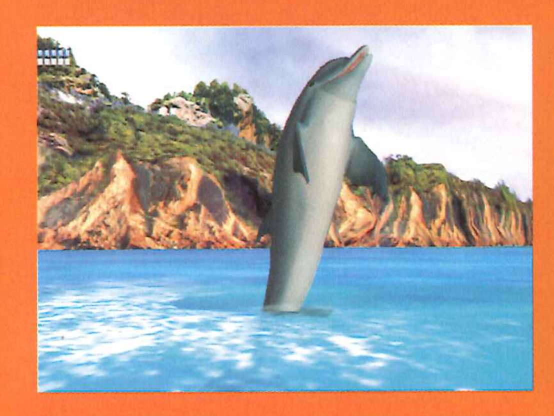






Ecco the Dolphin: Defender of the Future

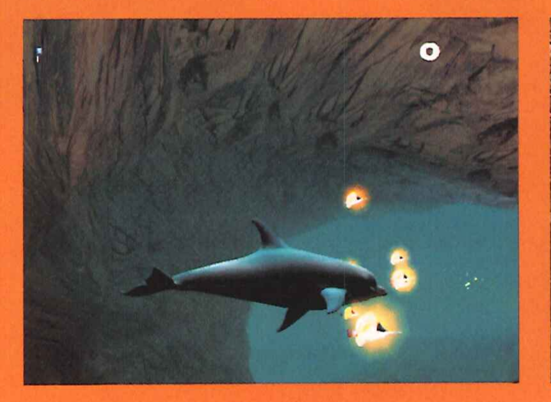
Ecco vuelve...vuelve...elve...

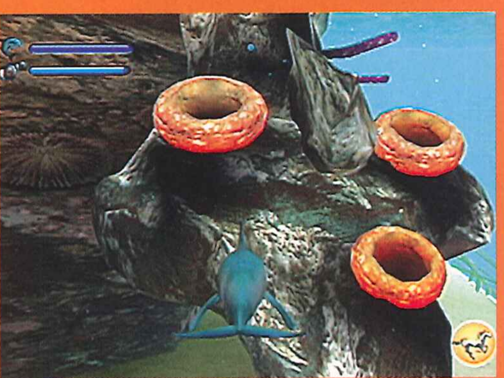




Desarrollador: **Appaloosa Interactive**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Mayo**
www.appaloosacorp.com

Historial Appaloosa Interactive: **Ecco the Dolphin (Megadrive, Mega CD, Game Gear, PC), Ecco 2: The Tides of Times (Megadrive, Mega CD), Wacky Races (DC, PSX)**





Tras la sónica aventura de cierto puerco espín azul, Sega incorpora otra mascota al zoológico de Dreamcast. Ecco, el delfín más famoso (con permiso de Flipper y Delfi, claro), hace honor a su nombre y repite aventura en la nueva consola de la compañía japonesa. Si sus chapuzones en 16 bits asombraron a los aficionados de la época por la calidad de los mismos, sus cabriolas acuáticas en

Creerás estar jugando con un documental interactivo del National Geographic

128 bits poseen tal realismo que creerás estar jugando con un documental interactivo del National Geographic. Y no es para menos, ya que el proceso de producción ha incluido un laborioso trabajo de documentación sobre la flora y la fauna marinas. Prueba de ello son unos escenarios submarinos plagados de detalles que convierten la pantalla de la televisión en un acuario virtual. Mención especial merecen los movimientos de los animales, Ecco incluido, gracias a un innovador mecanismo de animación en 3D que aporta una fluidez y un dinamismo asombrosos. Es una gozada ver a nuestro cetáceo favorito realizar unas piruetas aéreas que ni Chicho Terremoto en plena racha anotadora. Los animales hostiles, como por ejemplo los tiburones, se comportan igual que en la realidad ya que se les ha dotado de una Inteligencia Artificial propia de depredadores (aunque no creemos que se haya tomado como modelo a Mario Conde). No siguen una rutina prefijada, sino que varían su velocidad, giros o actitud dependiendo de la situación.

La mecánica de juego seguirá siendo la habitual de las anteriores entregas, una aventura acuática con diversos puzzles de considerable dificultad que darán trabajo extra a cierta parte del cuerpo que utilizamos con poca asiduidad (no seáis mal pensados).

Pero no todo son parabienes en el retorno del mamífero acuático ya que tras unas partidas con una beta casi definitiva hemos comprobado que no es tan fácil moverse como delfín en el agua. Cuesta no perderse en el fondo marino aunque sea tan poco uniforme como el de este título y resulta algo complicado hacerse con el control de Ecco. También se aprecian ralentizaciones en momentos puntuales que deslucen la cegadora brillantez técnica del juego. En todo caso, son pequeños detalles por pulir en la versión final que evitarán que los delfines sean únicamente protagonistas en la futura consola de Nintendo.

Importación

D2













Desarrollador: **Warp**
Género: **Aventura**
Origen: **Japón**

Puntuación: **82 %**

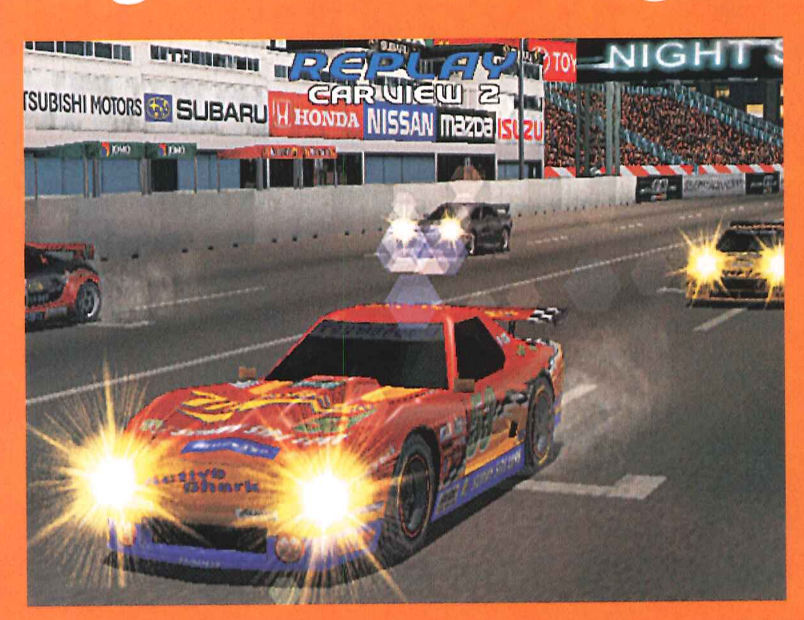
Si piensas en litros y litros de plasma verde, en una atmósfera terroríficamente absorbente o en una chica con más sangre fría que los lagartos, seguramente te vendrán a la cabeza ciertos juegos de Capcom con muchos zombies residentes. Pues más vale que añadas otro título a la lista porque D2 reúne características muy parecidas.

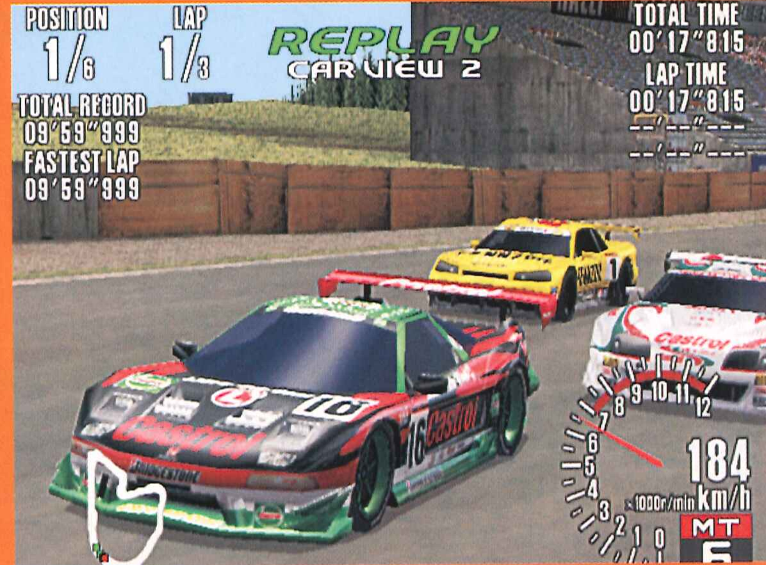
El juego de Warp es la secuela de D, una aventura para Saturn protagonizada por una chica con muchos recursos llamada Laura Parton. En esta ocasión repite papel para vérselas con una horda de seres mutantes a varios grados bajo cero en el norte de Canadá. Unos parajes más blancos que la colada del señor Ariel potencian la sensación de soledad que invade a la protagonista durante las exploraciones al aire libre. En estas ocasiones contamos con un punto de vista en tercera persona y un control de la protagonista similar al de los personajes de la saga Resident Evil. La chica dispone de un rifle que cambia la perspectiva a un punto de mira que nos permite cazar animales a gran distancia. Cuando la acción se desarrolla en lugares cerrados o cuando se producen enfrentamientos con monstruos, pasamos a un punto de vista en primera persona. En todos los casos, las imágenes poseen una enorme calidad y el apartado sonoro es absolutamente inquietante. La abundancia de momentos gore muy asquerosillos mezclados con ciertos detalles casi pornográficos (¿adivinas de dónde le surge a cierto mutante una larga extremidad verde de forma sospechosa?) convierte a RE Code: Veronica en un capítulo de Barrio Sésamo.

La edición japonesa cuenta con cuatro GD: uno contiene la intro y los tres restantes corresponden al juego en sí. Tanto disco (la misma cantidad que Shenmue) puede hacer pensar en una aventura de muy larga duración, pero la verdad es otra. Las secuencias cinemáticas -algunas soberbiamente realizadas, aburridísimas hasta el sopor el resto- interrumpen con excesiva asiduidad el desarrollo de la aventura. La transición entre el primer y el segundo GD, por ejemplo, se eterniza durante casi 20 minutos.

A pesar de la pesadez de estas secuencias, el juego parece contar con los ingredientes necesarios para romper la hegemonía Resident dentro del género. Incluso la señorita Laura podría luchar por el liderazgo del grupo de heroínas virtuales más deseadas presidido por Claire y Lara.

Sega GT: Homologation Special





Desarrollador: **Sega**
Género: **Conducción**
Origen: **Japón**

Puntuación: **85 %**



No es que Sega sea una recién llegada al mundo de los juegos de conducción. Desde los tiempos de Out Run hasta el más reciente Crazy Taxi sus arcades de coches han tenido más éxito que Arturo Fernández en un episodio de "Las chicas de oro". Sin embargo, Sega GT supone un cambio de orientación para la compañía japonesa ya que este título se

Sega GT es un juego magnífico aunque poco original

enmarca dentro de la pura simulación. La aparición de un juego con estas características es una clara respuesta al éxito de Gran Turismo en PlayStation y, sobre todo, a la edición de GT para Play 2. Por eso, en el modo Championship del juego de Sega también deberás conseguir licencias para acceder progresivamente a nuevas competiciones. Además, cada vez que ganas una de esas carreras consigues nuevos coches y un puñado de dinero con el que podrás mejorar tus vehículos o, incluso, comprar modelos más potentes.

Otra forma (algo más novedosa) de conseguir coches es participar en las carreras organizadas por las diferentes marcas, donde serás obsequiado con nuevos vehículos si consigues acabar en una buena posición. En total hay unos 150 coches disponibles, aunque en esta versión importada son todos de fabricantes japoneses.

La parte técnica, como era de esperar, es excelente. Los coches están tremendamente detallados, los escenarios son sólidos y los efectos de luz dinámica resultan espectaculares; quizás, lo único que se echa en falta es una mayor sensación de velocidad.

Sega GT es un juego magnífico y cuenta con opciones casi infinitas (incluyendo minijuegos para la Visual Memory y sorpresas en Internet). Sin embargo, su gran problema es que la necesidad de conseguir licencias para acceder a nuevas competiciones nos recuerda excesivamente al Gran Turismo de la consola de Sony. La falta de originalidad es su mayor problema, pero esta vez Sega ha optado por adoptar una fórmula que funciona y dotarla de un entorno gráfico impresionante. ¿Será suficiente para desbancar a Gran Turismo 2000?

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

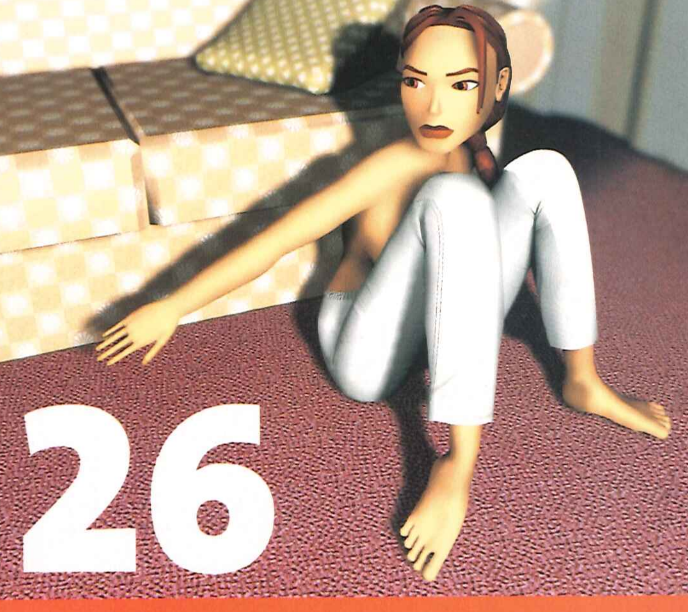
a de de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

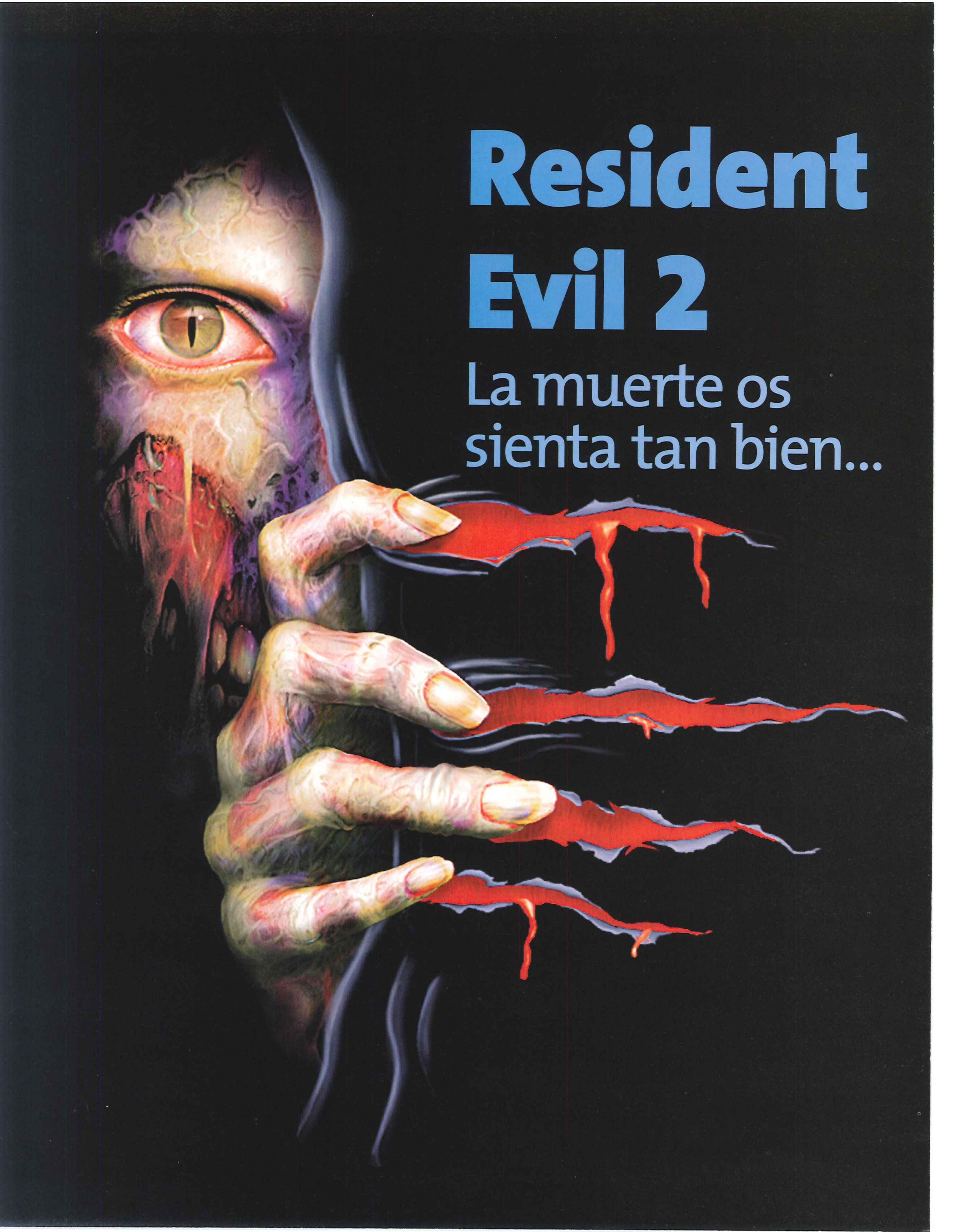
PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

30






Resident Evil 2
La muerte os sienta tan bien...



Dos héroes y un destino



LEON KENNEDY
Raccoon City es el primer destino de este policía novato. Por suerte para él, sus dos misiones en el juego son más fáciles que las de Claire y, además, cuenta con un buen arsenal para escapar de este infierno.



CLAIRE REDFIELD
Claire ha llegado a la ciudad en busca de su hermano Chris. Ella no sabe que la ciudad está infestada de zombies, pero enseguida se dará cuenta de que algo no funciona cuando un grupo de engendros le proporcionan una calurosa bienvenida.

Género: **Aventura 3D**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

A juzgar por los numerosos títulos para Dreamcast en los que los zombies son protagonistas, parece que estos indeseables se han adueñado de la consola de Sega. The House of the Dead 2 fue el primero de todos, le siguió Zombie Revenge y ahora le toca el turno a Resident Evil 2, un clásico que precede al nuevo Resident Evil Code: Veronica, desarrollado expresamente para la consola de 128 bits de Sega. La saga Resident Evil es una veterana de los videojuegos y esta segunda parte ya hace más de dos años que apareció para PlayStation. Con la consola de Sega, Capcom parece haber visto una nueva oportunidad para rentabilizar, aún más si cabe, esta secuela. La versión que nos ocupa incluye, para empezar, un modo principal denominado Original que es idéntico al juego de la consola de Sony, aunque sus gráficos cuentan con una mayor definición. Como extras también están incluidos en esta edición los modos Arranged, 4th Survivor, To-Fu y la nueva modalidad Extreme Battle desarrollada exclusivamente para la DC.

La aventura principal de Resident Evil 2 continúa la historia iniciada con el primer Resident de la saga. En esa primera parte, un extraño virus había convertido en zombies a un puñado de desafortunados habitantes de una pequeña localidad norteamericana llamada Raccoon City. Ahora, una variante mucho más virulenta de ese terrible virus ha reaparecido, afectando a la práctica totalidad de la población.

Los protagonistas del juego son dos jóvenes llamados Claire Redfield y Leon Kennedy. Claire es una chica dura de pelar que está buscando a su hermano Chris, un miembro del equipo de élite S.T.A.R.S. y personaje destacado de la primera







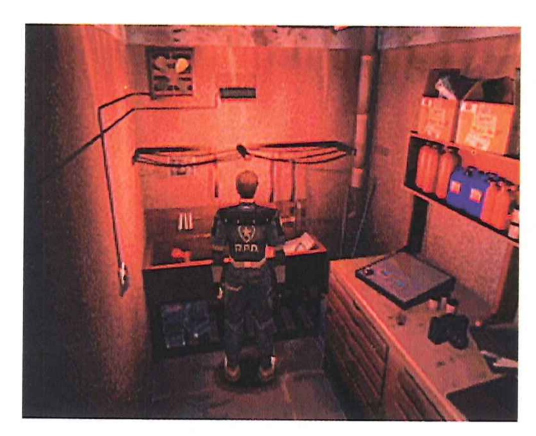
entrega de Resident Evil. Por otro lado está Leon, un poli novato que llega a la ciudad en su primer día de trabajo. Ninguno de los dos sabe lo que les espera en las siniestras calles de Raccoon City.

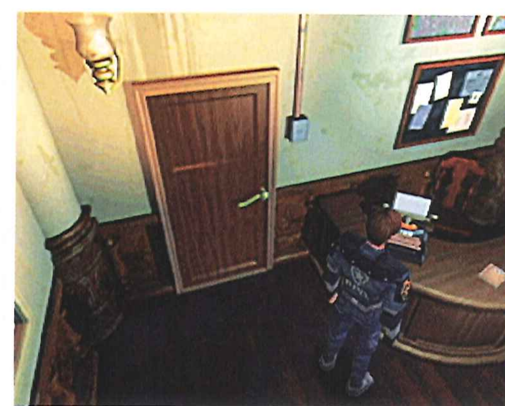
Como sucedía con la versión para PlayStation de RE2, existen cuatro misiones repartidas equitativamente entre los dos personajes. Puedes comenzar a jugar indistintamente tanto con Claire como con Leon, aunque su peculiar sistema de juego cruzado te permite acceder a la segunda misión de cada personaje sólo cuando acabas con éxito la primera del otro protagonista. Por otro lado, sus historias no sólo se entrecruzarán sino que ciertas acciones realizadas en la misión de uno de los personajes tendrán consecuencias en el episodio del otro.

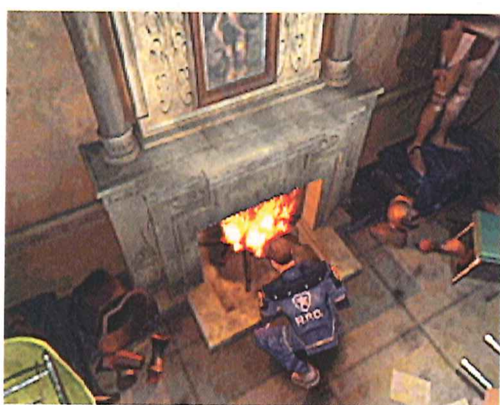
Las aventuras de Claire y Leon varían en el equipamiento inicial de cada uno de los protagonistas, en los personajes secundarios que encontrarán a lo largo de su recorrido e, incluso, en los puzzles que ambos deberán solventar. Sin embargo, los escenarios son prácticamente los mismos y las diferencias no son suficientes como para tener la sensación de que estás jugando historias diferentes.

En relación a los objetivos del juego, desde luego lo primordial es salvar la piel y, en un segundo plano, descubrir la causa de los extraños sucesos de Raccoon City, salvar a los pocos supervivientes que aún quedan con vida y, como no, cargarse al mayor número posible de engendros mutantes.

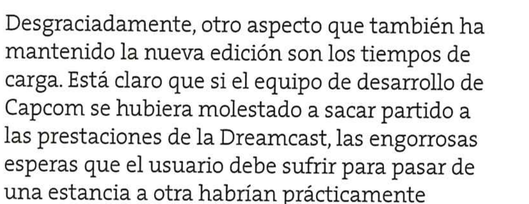
La versión para Dreamcast mantiene la perspectiva en tercera persona y los escenarios prerenderizados y estáticos, así como la fluidez de movimientos de personajes y enemigos de la versión original, aunque ahora puedes controlar a los protagonistas tanto con la cruceta de direcciones como a través del stick analógico.





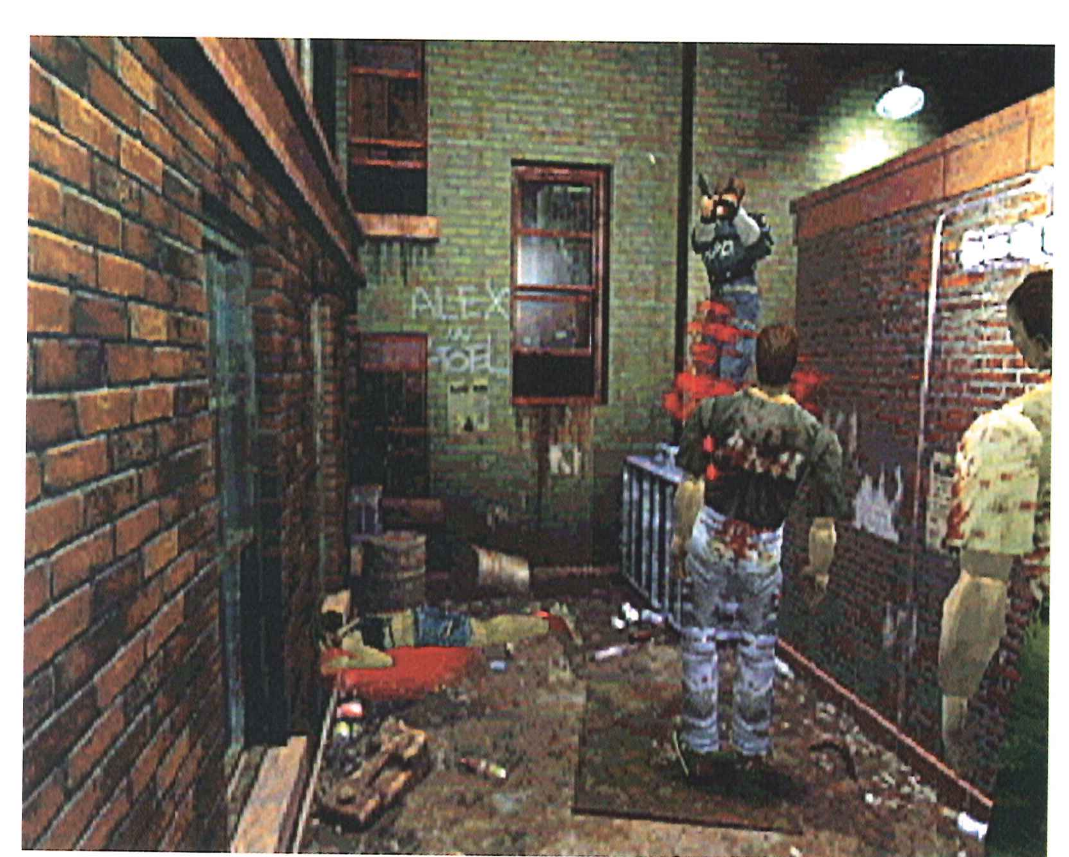






Desgraciadamente, otro aspecto que también ha mantenido la nueva edición son los tiempos de carga. Está claro que si el equipo de desarrollo de Capcom se hubiera molestado a sacar partido a las prestaciones de la Dreamcast, las engorrosas esperas que el usuario debe sufrir para pasar de una estancia a otra habrían prácticamente desaparecido. Donde el jugador sí va a encontrar novedades es en alguna de las restantes opciones.

En primer lugar, hay un nuevo modo denominado Extreme Battle, desarrollado específicamente para la versión Dreamcast, que te permite tomar parte en una aventura independiente y escoger entre cuatro personajes







distintos: los dos protagonistas principales, Ada Wong (uno de los personajes secundarios que aparecen en este segundo episodio) y Chris Redfield, el hermano que Claire ha estado buscando infructuosamente durante todo el modo Original. Cada uno de estos personajes cuenta con sus propias armas (entre las que se incluyen pistolas, escopetas, lanzagranadas y hasta lanzacohetes) y objetos de utilidad como cintas de grabación y hierbas curativas. La aventura está dividida en varias fases con límite de tiempo y el objetivo de la misión es en todos los casos el mismo: localizar y desactivar una bomba que los malos han colocado en algún lugar de la comisaría de policía.

El modo Arranged, accesible desde el inicio, contiene dos variantes de Original mode. Una de máxima dificultad para jugadores expertos y otra para principiantes en la que dispondrán prácticamente desde el comienzo de todas las superarmas del juego como, por ejemplo, la

La versión para Dreamcast incluye una nueva modalidad denominada Extreme Battle y unos gráficos mejorados

Gatling Gun o el Rocket Launcher. Con ellas el infierno de Raccoon City se convertirá en un camino de rosas. Por su parte, en The 4th Survivor (o el Cuarto Superviviente) el jugador se mete en la piel de Hunk, el único superviviente de un grupo especial enviado por Umbrella para arrebatar el G-Virus al Dr. Birkin, el creador de esta arma mortífera. Con un tiempo y munición limitados, deberás llevar a término la misión que te fue inicialmente encargada. El modo To-Fu, por su parte, es una clara incursión del mundo de los videojuego en el género artístico del surrealismo. Aquí también deberás recuperar el G-Virus para Umbrella pero, en vez de Hunk, controlarás a una barra de queso de soja tierno armada con un triste cuchillo (de verdad que no te estamos tomando el pelo). Desde el menú principal podemos acceder, por último, a una galería de arte con diversas imágenes y secuencias cinemáticas del juego.

A diferencia de la versión japonesa, las modalidades Extreme Battle, The 4th Survivor y To-Fu, no se encuentran disponibles desde el inicio. Para acceder a estas misiones extras en la versión PAL tendrás que acabar antes el juego principal cumpliendo algunas exigencias.

Las altas cotas de éxito que cosechó en su día RE 2 fueron consecuencia, fundamentalmente, de su calidad gráfica y sus buenas dosis de terror, suspense y sangre a borbotones. Si ya dispones de la versión para PlayStation, las mejoras gráficas y los modos extra incorporados en la versión para Dreamcast tal vez no te compensen lo suficiente como para comprar nuevamente Resident Evil 2 (además, esta vez los textos no han sido traducidos al castellano). En cambio, si este clásico de los videojuegos falta en tu colección, la edición que Virgin distribuye para la potente consola de Sega puede constituir una compra excelente.

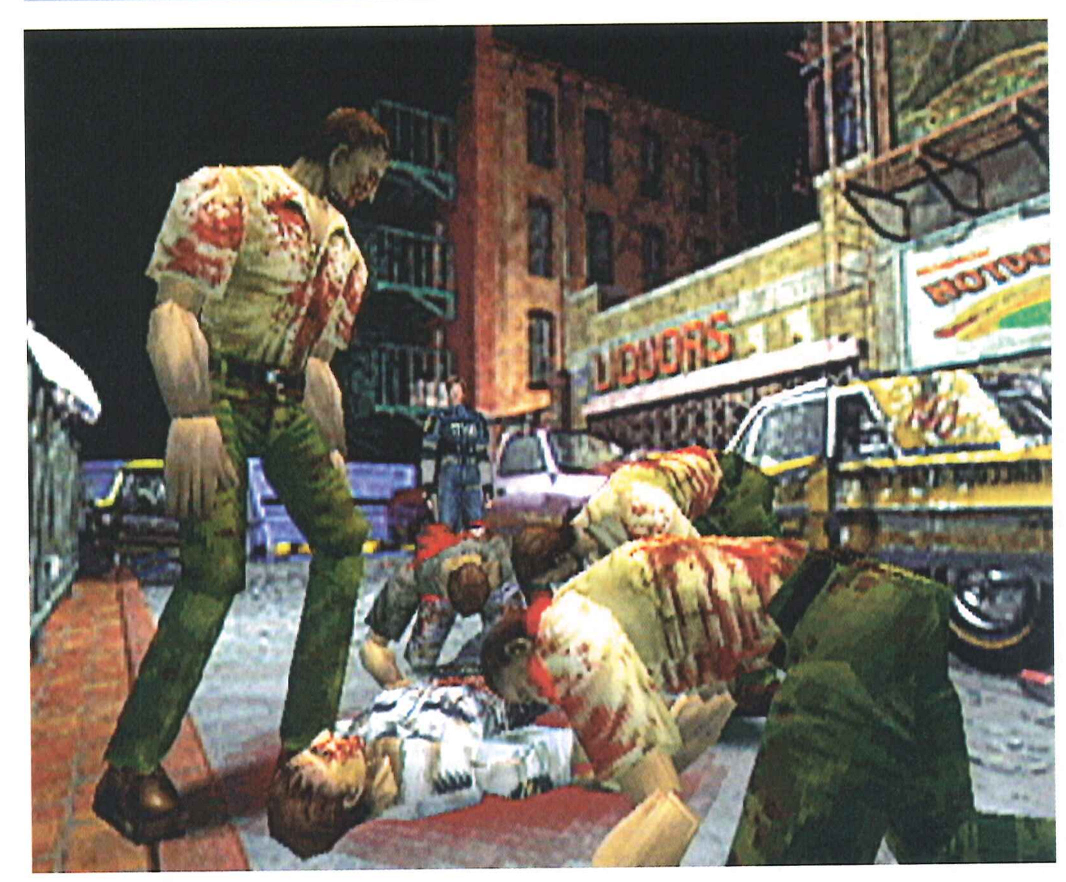
VM a toda pantalla

Aparte de las mejoras gráficas y del modo exclusivo Extreme Battle, la versión para Dreamcast de Resident Evil 2 aprovecha la Visual Memory para ofrecer información del estado de salud del personaje así como del arma seleccionada y la munición de que dispone. El logo de RE2 aparece antes de iniciar la misión o cuando muere tu personaje. Una vez que el juego comienza, en la pantalla aparecen los tres estados de salud posibles (Fine, Caution y Danger), así como el nombre del arma activa y el número de balas o cartuchos disponible en el cargador.











VEREDICTO

Gráficos	4/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

Puntuación global 80%

TOMA NOTA

Más que en ningún otro juego, aquí encontrarás cantidad de horror, sangre y cuerpos despedazados. Lástima que la aventura principal sea exactamente igual que la de las otras plataformas.



Tomb Raider: The Last Revelation

Sedientos de Lara



Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Para muchos lo único que le faltaba a Lara para ser la auténtica versión femenina de Indiana Jones era ser la estrella de una película. Pues bien, ahora que parece que Angelica Jolie va a protagonizar un film basado en la saga Tomb Raider, el primer puesto del podio de aventureros está más que reñido. La señorita Croft, además de esta primera aparición estelar en el cine, se está prodigando más que nunca en el mundo de los videojuegos después de la finalización del contrato que la esclavizaba en la PlayStation. De momento, han visto la luz recientemente una versión para Game Boy de sus andanzas junto a una edición de su última aventura para nuestra Dreamcast.

¿Y qué es lo que aporta la cuarta entrega de esta famosa saga? Pues no mucho. Aparte de incrementar las curvas de la anatomía de Lara, el juego mantiene en gran medida la mecánica que ha hecho triunfar a esta chica en sus anteriores entregas. Eso no impide, sin embargo, que The Last Revelation introduzca algunos cambios en el planteamiento general del juego que contribuyen a corregir problemas presentes en Tomb Raider III, sin duda el episodio menos logrado de toda la saga. En primer lugar, el nivel de dificultad ha sido ajustado. Si llegaste a rayar la desesperación con TR III, ahora no te entrarán ganas de desistir.

Además, esta vez no deberás tomarte ninguna Biodramina para soportar las diversas vueltas al mundo que Lara daba en su anterior aventura. The Last Revelation se desarrolla en un único país: Egipto, así que prepárate porque gracias a tu Dreamcast vas a poder ver las pirámides, tumbas y palacios más suavizados y mejor definidos de la historia de los videojuegos. Mención aparte merecen los efectos de luz dinámica que podrás apreciar cuando pases cerca de alguna antorcha o lleves encendida una bengala: son sencillamente espectaculares y, cuando activas el menú, también puedes apreciar estos efectos en los diferentes objetos.

Precisamente otra de las novedades es la presentación del inventario, donde ahora también podrás combinar algunos ítems. Por ejemplo, al principio del juego debes reunir los dos fragmentos del ojo de Horus y, en el Bazar Callejero, necesitarás combinar las dos partes del gato hidráulico.

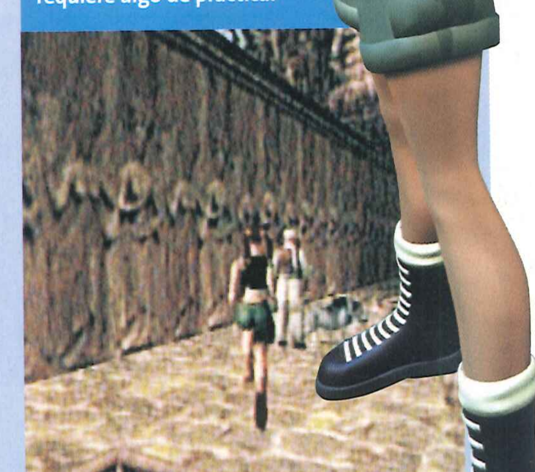
El juego empieza con una nostálgica mirada al pasado de la aventurera Lara Croft en una instructiva excursión guiada por el misterioso profesor Von Croy

De niña a mujer

Las dos primeras fases de Tomb Raider: The Last Revelation nos muestran una parte del pasado de Lara, cuando tenía solamente 16 años y no estaba tan crecidita como ahora.
Gracias a esta visión retrospectiva descubriremos, por ejemplo, cómo obtuvo esa mochila de la que nunca se separa.



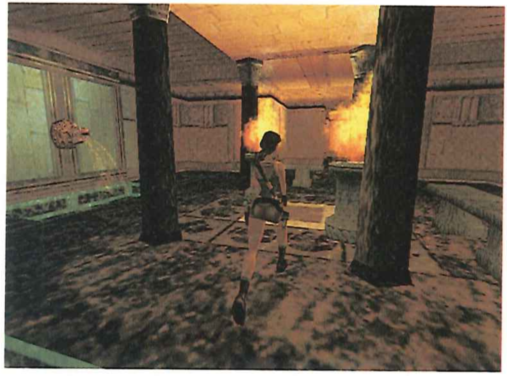
Además, estos dos niveles son una especie de entrenamiento que sirve para practicar todos los movimientos de la protagonista. Mientras sigues al profesor Von Croy puedes aprender a dominar las diferentes piruetas de la protagonista, aunque después de cuatro entregas prácticamente todo el mundo sabe lo que puede hacer Lara y este modo tutorial no parece demasiado necesario. Quizás el nuevo movimiento que te permite trepar por cuerdas y balancearte para llegar a lugares difíciles sea el único que requiere algo de práctica.

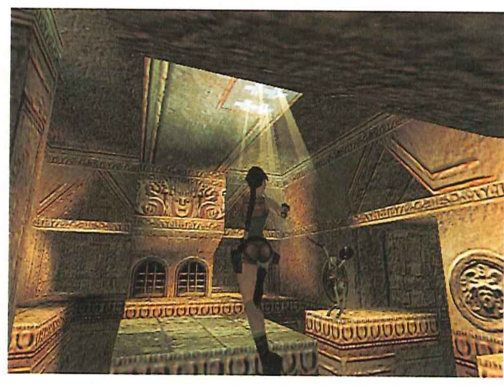


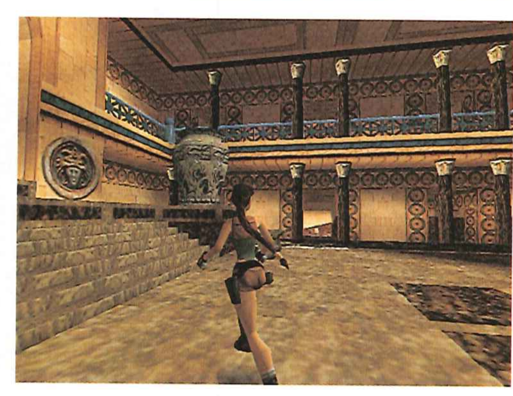












Por lo que se refiere a Lara, comprobarás que su figura ha sido remodelada (y de paso se le ha incluido algo más de escote para que no se diga) y que sus animaciones presentan una suavidad exquisita. Entre sus movimientos siguen estando los saltos o la habilidad para gatear, pero ahora también puede trepar por cuerdas o, cuando está colgada de una cornisa, seguir avanzando si llega a una esquina de 90°.

En esta ocasión, el malo tiene bastante importancia en la historia y algo más de carisma que los otros malvados de la saga. El profesor Von Croy acompaña a nuestra heroína en las dos primeras fases del juego en una especie de modo tutorial, pero una joven e inconsciente Lara a la tierna edad de 16 años lo abandona a su suerte al creer que ha muerto. El reencuentro se producirá en el presente, un momento en el que las relaciones entre los dos se han enfriado más que las de Heidi y Pedro hasta que se encontraron en el anuncio de Pepsi y Lays. Von Croy es el peor enemigo de Lara, aunque también cuenta con la colaboración de su colega Jean, un tipo que, a juzgar por la panza que luce en el juego, no parece tener un espíritu excesivamente aventurero.

Pero, además de su antiguo profesor, la señorita Croft también debe hacer frente a numerosos enemigos que han sido dotados de una avanzada Inteligencia Artificial, por lo que hace falta algo de ingenio para acabar con algunos de ellos. Por ejemplo, al llegar al nivel situado bajo la esfinge, te enfrentarás con un par de toros a los que debes encerrar en una habitación en lugar de intentar destrozarlos con alguna de las 10 armas del juego. Ciertos componentes de este arsenal pueden ser combinados con una mira láser para apuntar con más precisión. Otra novedad dentro del inventario son los prismáticos, que te permiten ver con más detenimiento algunas zonas de los





escenarios para localizar las inevitables palancas o puertas secretas.

En algunas ocasiones, utilizar los prismáticos no te vendrá nada mal para descubrir cómo solventar algunos puzzles, ya que su resolución continúa siendo uno de los elementos característicos de Tomb Raider. Algunos de estos rompecabezas requieren la activación en un cierto orden de interruptores o el desplazamiento de algún bloque hasta un panel situado en el suelo. Otros son algo más ingeniosos y te proponen utilizar dos recipientes para medir una cantidad precisa de agua, hacer girar una habitación entera para alcanzar nuevas áreas o participar en un juego llamado Senet. Averiguar lo que debes hacer para continuar es a veces complicado, ya que algunos de los 35 niveles están interrelacionados y es necesario visitarlos varias veces para ir completando tareas. De todas

Como extra encontrarás una galería de imágenes de Lara que puedes ir ampliando al superar los diferentes niveles del juego

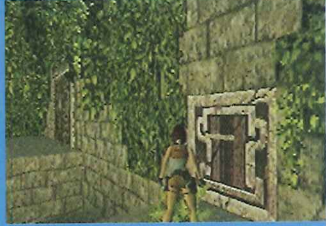
formas, para que no te canses demasiado yendo para arriba y para abajo, Lara podrá pasearse por algunos niveles con un Land Rover y con una preciosa motocicleta con sidecar. Además, como extra, encontrarás una galería de curiosas imágenes que puedes ir ampliando al superar los diferentes niveles.

Aunque antes hemos alabado la mejoría gráfica de esta versión para Dreamcast, es cierto que algunos de los defectos de la saga se han mantenido. Por ejemplo, algunos fallos de la cámara siguen estando presentes (a veces se queda detrás de algún objeto sin dejarte ver nada) y continúa habiendo clipping en algunos lugares donde la protagonista parece que sea abducida por una parte del escenario si se acerca demasiado a sus límites.

Lara ha vuelto con los mismos elementos que la han hecho popular, así que no convencerá a los que no son muy partidarios de sus aventuras, pero seguro que sus numerosos fans no se sentirán defraudados. Éste es para muchos el mayor acierto de la saga Tomb Raider: si los cuatro capítulos constituyeran un mismo juego nadie notaría diferencias en su planteamiento.

Todos tenemos un pasado





TOMB RAIDER I
La primera parte de las aventuras de Lara apareció en 1996 para PlayStation, PC y Saturn. El juego supuso toda una revolución y continúa siendo el mejor de la saga, gracias a la posibilidad de explorar escenarios en 3D e interactuar con sus objetos. Desde el principio quedó claro que la señorita Croft se iba a convertir en toda una estrella.
Momento memorable: El Valle Perdido, donde Lara es perseguida por un gigantesco T-Rex.



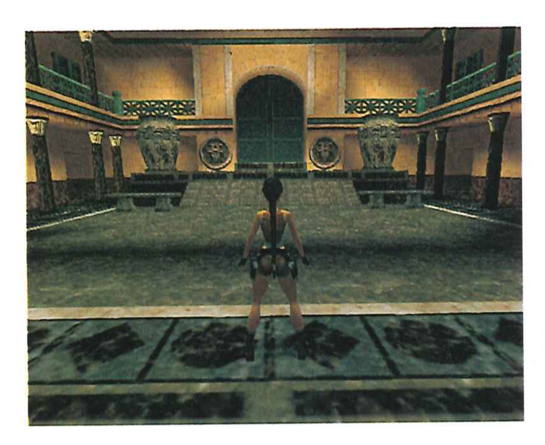


TOMB RAIDER II
Un año después, Lara regresó con una segunda parte que aportaba una mejora en sus animaciones y los inevitables nuevos movimientos. En su búsqueda de la Daga de Xian, nuestra heroína favorita debía recorrer 18 niveles (algunos bastante más extensos que los de la primera parte) con una mayor variedad en los escenarios. En esta aventura, Lara empezó a conducir vehículos y tuvo que hacerse con armas más poderosas al cobrar más importancia los combates.
Momento memorable: El paseo en una rápida lancha por los canales de Venecia mientras disparas a algunos simpáticos gángsters.

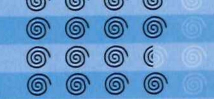




TOMB RAIDER III
Esta tercera entrega no acabó de convencer a nadie. Se trataba de más de lo mismo pero con un mayor grado de dificultad y ni siquiera las supuestas mejoras en el apartado gráfico consiguieron maquillar la confusión que se creaba al tener que visitar cinco escenarios situados en diferentes partes del mundo. Es el episodio más prescindible de la saga Tomb Raider.
Momento memorable: El descubrimiento de un templo masónico en el metro de Londres.



VEREDICTO



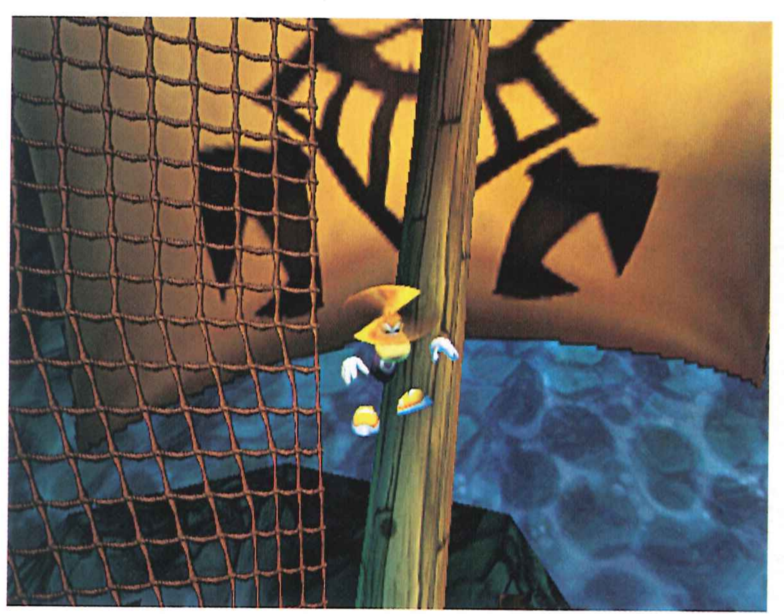
Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 86%

TOMA NOTA
Estás ante el mejor Tomb Raider... después del juego original. La primera parte continúa siendo la más completa, pero esta versión para Dreamcast de The Last Revelation es muy recomendable para pasar un buen rato con Lara.

Rayman 2: The Great Escape

Un Rayman de sol





Género: **Plataformas 3D**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **Si**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

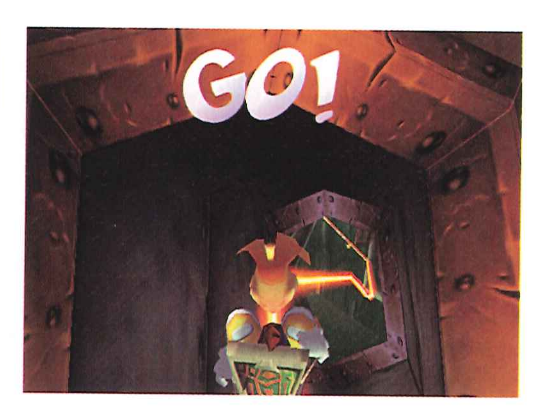
Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas**

Tras aquella lejana primera aventura en 2D para Saturn, PlayStation y PC, hacía tiempo que no teníamos noticias del bueno de Rayman. Hace poco, sin embargo, volvió a los ordenadores y se estrenó en N64 dando saltos tridimensionales en la segunda parte de sus andanzas. Nuestra querida Dreamcast es el siguiente destino del extraño ser sin articulaciones que pretende robar a Sonic el título de "Señor de las plataformas de Sega".

Ubi Soft ha apostado fuerte para conseguirlo y cuenta con un repóker de ases triunfador a parte de incluir una opción multijugador. Adicción a prueba de obuses con patas, humor en todos y cada uno de los píxels, más sorpresas que en el programa que presentaba Isabel Gemio y, además, hermosos escenarios. Por último, para rematar con vítores la faena, el protagonista es más versátil que la navaja suiza de McGyver. Rayman cuenta con un amplio repertorio de movimientos que realiza con mayor soltura que Chiquito de la Calzada en sus años mozos. Dar volteretas en el aire, colgarse del techo, bucear en lagunas, acarrear objetos, jugar a baloncesto con su cuerpo, planear gracias a su melena rotatoria... son sólo una muestra de lo que es







capaz de hacer él solito. Si libera a un monstruo acuático o doma a un obús con patas, también podrá desplazarse a toda leche esquiando sobre el agua o galopando a reacción.

Sorpresas como éstas se suceden sin interrupción a medida que superas unos niveles preciosistas, en ocasiones complejos, y también con tantos colorines como un vestido de Ágatha Ruiz de la Prada. No es difícil quedarse absorto al descubrir un nuevo escenario que supera en belleza al anterior (sólo hemos visto babear así a nuestro jefe de redacción Snatcher cuando comprobó cómo quedaba el póster de Lara que regalamos en el anterior número de Dream Planet). En la mayoría de casos puedes mover la cámara a tu gusto para deleitarte con los innumerables detalles de los decorados. Además, existe un punto de vista subjetivo absolutamente libre con el que comprobarás que el entorno 3D es tan real como los piños que se arrean los luchadores de wrestling (bueno, quizás no sea el ejemplo más acertado).

Tal derroche de calidad gráfica se mantiene en el diseño de unos personajes secundarios como Los Diminutos o Globox y sus 650 retoños que, a poco que juegues, te resultarán tan entrañables como Espinete y compañía.

Lástima que no se entiendan los diálogos pues el idioma que utilizan parece caucásico con acento gallego cerrado. Pero ahí tenemos unos

Ubi Soft ha apostado muy fuerte por Rayman 2: The Great Escape, un título que cuenta con un repóker de ases triunfador

subtítulos en perfecto castellano que contribuyen a hacer más inteligible la cosa. Gracias a ellos nos enteramos de que unos corsarios espaciales han capturado y encerrado en un barco volador gigante a la mayoría de compatriotas de Rayman, él incluido. El susodicho tendrá que escapar y cumplir una serie de tareas con el objetivo de arreglar el entuerto. Ya te puedes imaginar lo que viene después: saltos, brincos y más saltos (por cierto, ¿cómo se pueden dar esos botes sin tener piernas?) que no pueden faltar en todo buen plataformas. Pero como te comentábamos antes, no sólo de saltos vive el hombre(rayo) y su gama de movimientos adicionales es bastante extensa. Y entre tanta aventura, disfrutarás de unas secuencias cinemáticas que utilizan el mismo motor del juego y proporcionan unos breves pero merecidos descansos a nuestros callosos y torturados pulgares. Estos retazos de cine no se hacen pesados sino que complementan con buen humor los momentos jugables.

No es el juego perfecto ya que, por ejemplo, algunos puntos de vista cenitales fijos son poco adecuados y, además, cuesta un poco acostumbrarse al control del personaje. Pero no tengas dudas, Rayman 2 es para el aficionado a los plataformas lo mismo que un grupo de niñas histéricas en un concierto de Enrique Iglesias: absolutamente imprescindible.

Un Globox, dos Globox, tres Glooobox

La versión para Dreamcast presenta ciertas novedades respecto a las aparecidas para PC y N64, como por ejemplo algunos niveles inéditos de serie y tres que puedes descargarte desde Internet. Conéctate a la sede del juego a través de la opción Rayman II Web para bajartea tu VM estos últimos escenarios.2 Lo que no podía faltar de ninguna forma son las fases de bonus y un subjuego, el Globox Disk, que permite la participación de hasta cuatro jugadores a la vez.

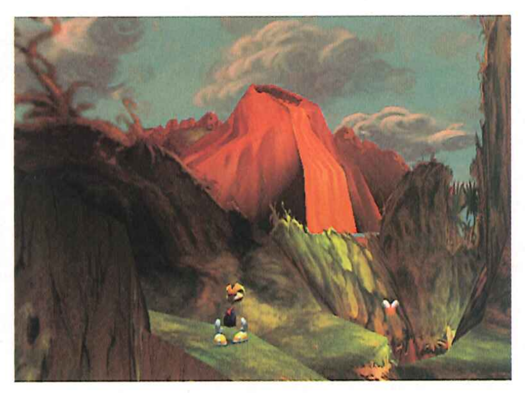














VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 91%

TOMA NOTA

Gracias a su adicción y a su jugabilidad, Rayman puede romper el reinado de Sonic en el género de las plataformas para Dreamcast. Y si no, no pasa nada, oye.



MDK 2

Misión Imposible 2

Género: **Acción**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Bioware**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Virgin nos ofrece la secuela de un juego de PC llamado MDK que destacaba por su originalidad y sentido del humor. Durante la introducción de MDK 2, una voz en off comenta unas páginas de cómic en las que se recuerda la odisea que vivieron Kurt Hectic y sus amigos para salvar la Tierra de una invasión alienígena. Esta secuela parte de la misma premisa y repite protagonistas.

Aunque tanto el título como el argumento puedan hacer pensar lo contrario, el juego desarrollado por Bioware no es una versión remozada y patillera del primer juego sino una secuela que supera a su predecesora en vistosidad, gracia y, sobre todo, dificultad. MDK 2 ya forma parte de la historia de la revista por

Prepárate para dedicarle mucho tiempo. No es que sea muy largo, sino que su dificultad convierte el juego en interminable

haber conseguido que nuestro imperturbable redactor Rubencebú haya dejado la marca de sus dientes en el mando con el que jugaba. No es para menos ya que es mucho más probable que el Sevilla gane este año la Liga que llegar a contemplar la secuencia final del juego.

Echar unas partidas resulta tan frustante como agradable a la vista. Los personajes están perfectamente animados y se mueven (con absoluto despropósito) en unos escenarios tan espectaculares como hilarantes.

Detalles humorísticos no faltan, aunque algunos puedan considerarlos como chistes de mal gusto o escatología pura. La verdad es que se muestran sin reparo ventosidades a tutiplén, flatulencias mil y defecaciones explosivas, aunque también se ha hecho sitio a un humor más limpio. La conversación entre la prima hermana de la planta de La tienda de los horrores y el Dr. Hawkins es desternillante y la secuencia del aterrizaje del torpedo en el que viaja Max parece un sketch del Show de Benny Hill dirigido por John Woo.

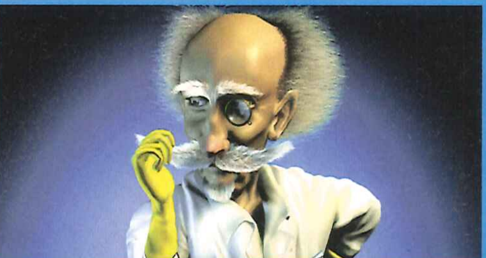
Las magníficas secuencias cinemáticas merecen ser contempladas sin respirar y la traducción al castellano permite entender unas conversaciones tan surrealistas como una charla entre El Cordobés y Abel Matutes. Y ya que entramos en el apartado sonoro, hay que resaltar que tanto los diálogos como los efectos de sonido se

Los trilocos del espacio

Para completar el juego, deberás utilizar a los tres protagonistas (pero de uno en uno, nada de tríos raros). Para que vayas familiarizándote con ellos, ahí van unos cuantos datos biográficos obtenidos tras una intensa labor de investigación periodística. Por cierto, suma las iniciales de los tres nombres y comprenderás el porqué del título.



MAX
Chucho juerguista y pendenciero que en el pasado no era más que un montón de chatarra hasta que el Dr. Hawkins decidió convertirlo en un perro-robot de seis extremidades. Con cuatro pistolas en sus patas es el terror de aliens (y de felinos). Su afición a la cerveza y a los Farias le permiten mantener esa barriga tan gilesca.



DR. FLUKE HAWKINS
Doctorado en biología y cibernética por la Universidad de Jamaica. Durante su estancia en dicho país adquirió ciertos hábitos que dañaron su cerebro. Como inventor mezcla relativos éxitos (el perro-robot Max) y con estrepitosos fracasos (los concentrados para el crecimiento que toma el Sr. Galindo de Crónicas Marcianas).

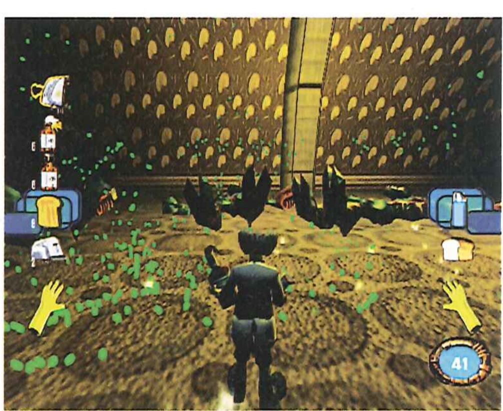


KURT HECTIC
Antiguo GEO de la Guardia Civil, su afición a los trajes ajustados provocaron su expulsión de la Benemérita. Marginado socialmente, encontró la amistad de otro paria como es el Dr. Hawkins y gracias a sus inventos puede disparar con absoluta precisión y planear en el aire gracias a un peculiar y exclusivo paracaídas.

complementan perfectamente con las imágenes (para que quede claro, los pedos suenan como pedos). Es un gran acierto que se haya traducido pero no lo es tanto que la música pertenezca a una corriente tan artística como es el techno. Continúan los elogios en el apartado visual gracias a unos efectos de luz en tiempo real sorprendentes. La sombra de los personajes, por ejemplo, se adapta de forma realista a la posición del foco luminoso y el fuego de una chimenea, otro ejemplo, proyecta sombras oscilantes tal y como hacen las de verdad. Y como quien avisa sigue siendo traidor (pero menos) no podemos finalizar este análisis sin reiterar la infernal dificultad que rezuman casi todas las fases (resulta paradójico que algún jefe de nivel tenga menos aguante que el pequeño del Dúo Sacapuntas). La indispensable opción para ajustar este aspecto sorprende por su ausencia, así que si te gustan los retos insuperables, aquí te vas a empachar de ellos.











VEREDICTO

Gráficos	4/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	3,5/5
Adicción	2,5/5

Puntuación global 70%

TOMA NOTA
Apartado técnico notable y más guiños humorísticos que en un episodio de Los Simpsons. Lástima que la enoooooorme dificultad consiga acabar hasta con la paciencia del mismísimo San Job.

Jojo's Bizarre Adventure

A mí me daban dos



Género: **Beat'em-up 2D**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

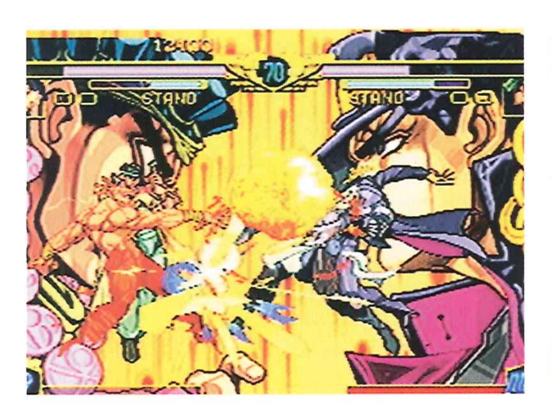
Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**



Lo primero que te preguntarás al leer el nombre de este juego es si Capcom ha tenido la genial idea de desarrollar un título basado en las aventuras bizarras de un yo-yo. Pues nada más lejos de la realidad, lo cierto es que Jojo's Bizarre Adventure es otro beat'em-up 2D de la compañía japonesa. Pero no dejes de leer todavía porque no estás ante otro juego de lucha del montón: ésta es una propuesta con suficientes elementos novedosos como para destacar. Antes de nada, debes saber que el juego está basado en un manga que narra las aventuras de Kujo Jotaro (también conocido como Jojo por las personas menos curtidas en el japonés) y un grupo de colegas de los más variopinto que se dedican a recorrer el mundo con el objetivo de encontrar (y matar de paso) al diabólico Dio.

En esta versión para Dreamcast encontrarás dos juegos por el precio de uno. Por una parte, se ha incluido la adaptación de la versión arcade (desarrollada originariamente sobre una placa CPS-III) y por otra podrás jugar con su secuela. Aunque básicamente se trata del mismo juego, una serie de mejoras hacen de esta segunda versión la opción más recomendable. Para empezar, cuentas con 16 personajes entre los que escoger (en lugar de los 10 del juego original) con varios luchadores secretos. Entre los personajes seleccionables desde el principio están el mismísimo Dio, el asesino D'Bo o los héroes Polnareff, Kakyoin o el chihuahua Iggi.

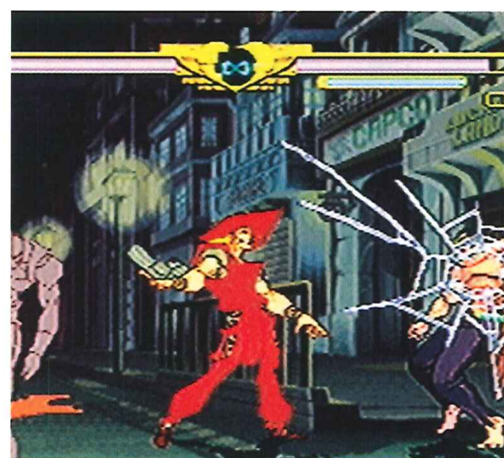
Por lo que se refiere a los modos de juego, la novedad es que el modo Survival ha sido sustituido por un modo Challenge en el que, tras ganar cada combate, vas consiguiendo puntos (por los combos utilizados, por el tiempo gastado...) que puedes utilizar para recuperar energía o para hacer subir el contador de los súper-combos. Y cuando te metas de lleno en los combates, también notarás algunas mejoras en











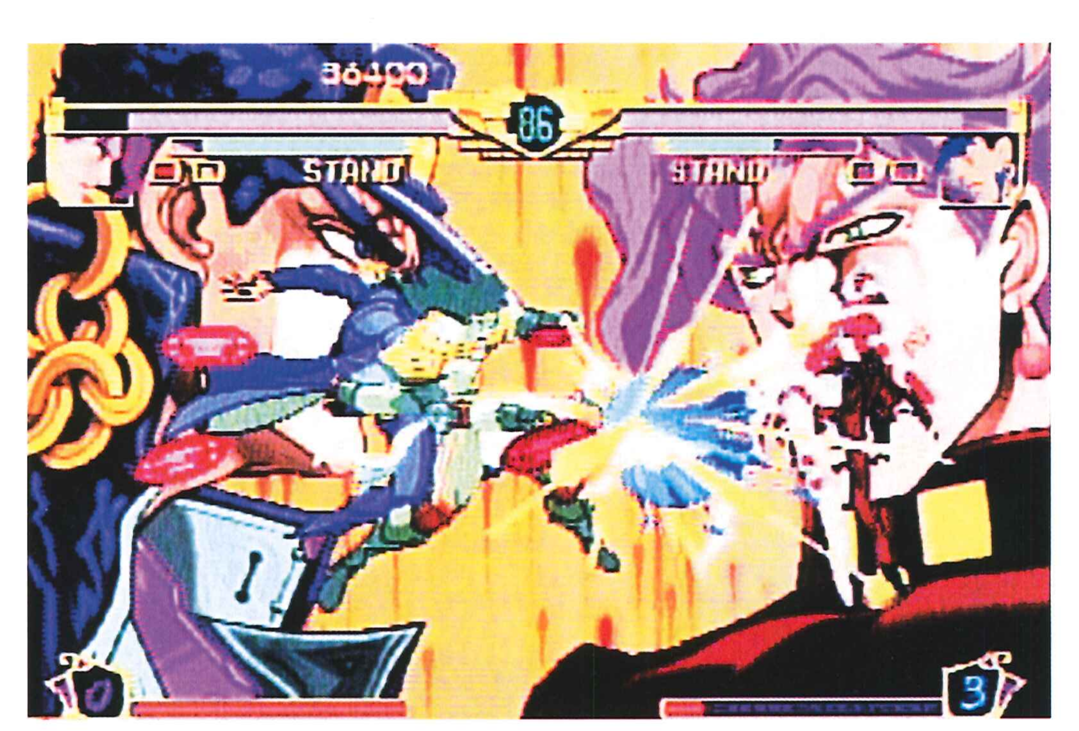
esta secuela, ya que han sido optimizadas las animaciones y se han añadido nuevos efectos a los ataques especiales.

Uno de los elementos más originales del juego es la existencia de los stand, una especie de compañeros psíquicos que actúan como ángeles de la guarda de los luchadores (algo así como Michael Landon en Autopista hacia el cielo, sólo que arreando unos golpes de aúpa).

Gracias a la posibilidad de invocar a los stand con un botón del pad, prácticamente en todo momento aparecen cuatro personajes en pantalla (algo que sólo sucedía de vez en cuando en los combates de Marvel vs. Capcom), pero todos los combates se desarrollan a una velocidad endiablada. De todas formas, aunque pueda parecer lo contrario por la inclusión de tus compañeros psíquicos, el sistema de control es bastante más sencillo que el utilizado en la serie Street Fighter y realizar súper-combos es casi tan fácil como que McGyver te construya una bomba nuclear con un chicle de menta y unos calcetines. Además, el modo Easy te permite asignar un movimiento especial a cada botón para que las cosas estén más tiradas aún.

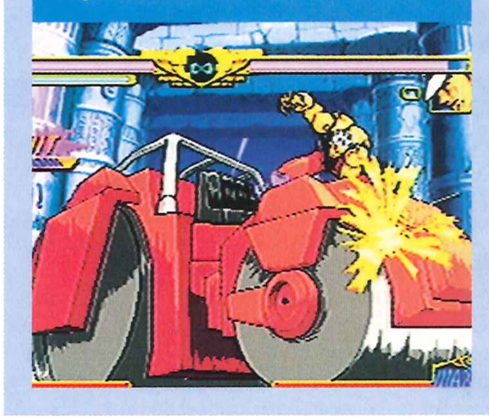
Jojo's Bizarre Adventure es un título que pasará desapercibido para todos los que hace tiempo que se cansaron de las secuelas de Street Fighter con cada vez más EX , Alphas y Plus detrás del título. Sin embargo, el interés de ir conociendo la historia del personaje (esta vez la trama existía antes que el juego y no se inventó un argumento como excusa para los combates), la inclusión de una fase en la que no se trata de dar piños sino de esquivar obstáculos de agua y el indudable carisma de algunos de los stands convierten a esta creación de Capcom en un beat'em-up con personalidad propia.

Jojo's Bizarre Adventure es un juego con personalidad propia gracias a la inclusión de los stands y a una historia basada en un manga muy popular en Japón



Desdoblamiento de personalidad

El sentido del humor es uno de los elementos característicos del juego. Seguramente el momento más indicado para comprobarlo es cuando realizas los súper-combos que puedes lanzar gracias a tu inseparable stand. Convertir a tus enemigos en indefensos enanos, hacer aparecer coches del suelo o invocar una apisonadora no son ataques que se vean todos los días.
Pero esto no es todo, porque uno de los movimientos especiales te permite introducir una secuencia de golpes tan larga como la rapidez de tus dedos te permita en un tiempo límite. Cuando finalice ese tiempo puedes sentarte a contemplar tranquilamente como tu etéreo aliado le da una paliza al infeliz que tenga delante.





VEREDICTO

Gráficos	3.5/5
Sonido	3.5/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	3.5/5

Puntuación global 74%

TOMA NOTA

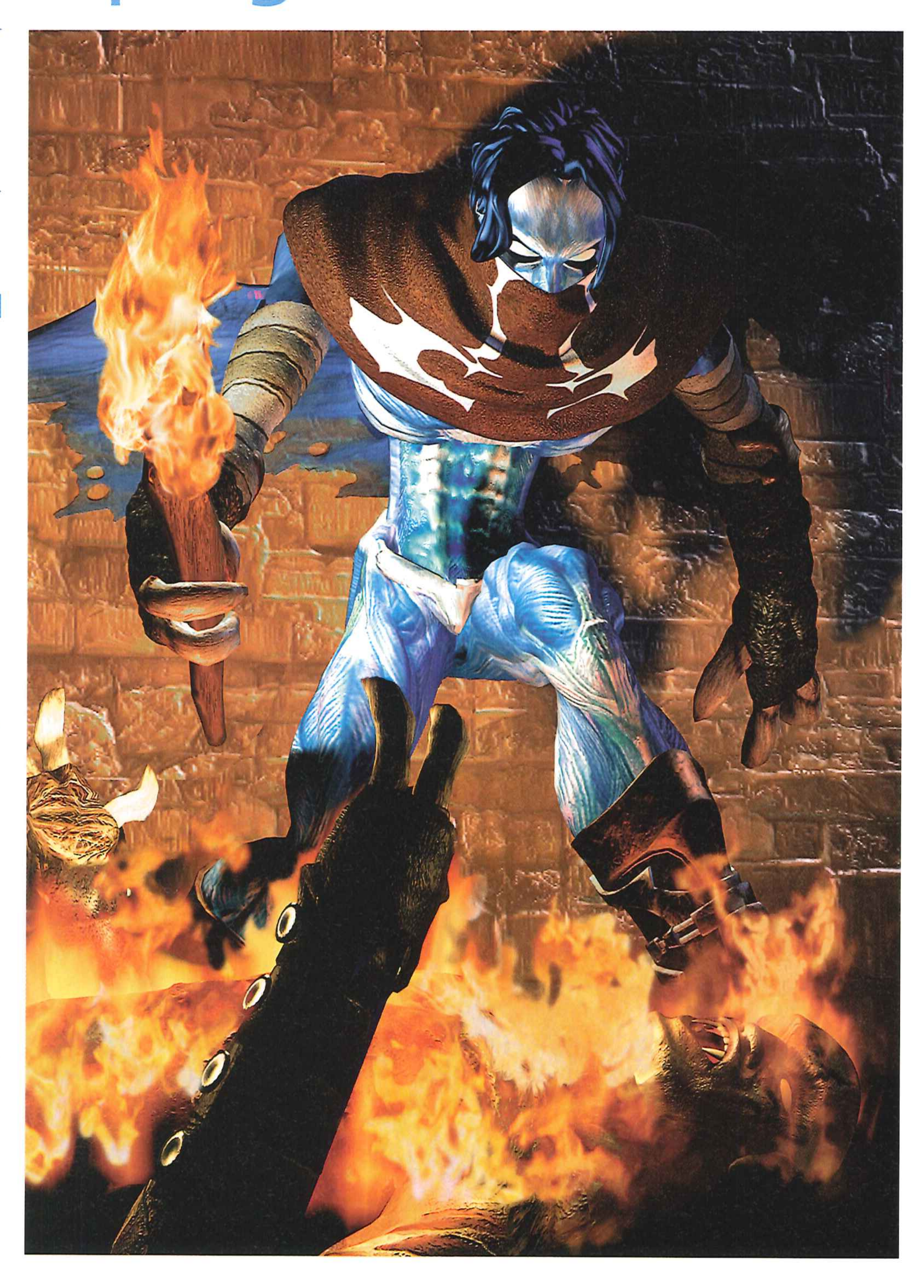
¿Otro beat'em-up de Capcom? Es posible que, si no te llaman la atención los juegos de lucha, las aventuras de Jojo te interesen menos que los entrenamientos a Anelka, pero créenos: si eres un aficionado al género no te defraudará.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Soulo ante el peligro

Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Crystal Dynamics/Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**



Soul Reaver no es un juego excepcional por tres razones básicas. En primer lugar, porque la mayoría de los juegos que han aparecido hasta la fecha para la Dreamcast son conversiones (de recreativas, de otras consolas y/o de PC), y Soul Reaver no es una excepción. En segundo lugar, porque desde hace un tiempo parece que sólo tienen éxito las aventuras (la saga Tomb Raider) de terror (los Resident Evil y Shadow Man), y Soul Reaver no es una excepción. Y en último lugar, porque está de moda que los juegos de DC tengan alma (Soul Calibur y Soul Fighter), y Soul Reaver... pues... evidentemente tampoco es una excepción.

La única diferencia digna de mención de este Soul Reaver con respecto a la versión de PlayStation es la lógica mejora en los gráficos

Nos encontramos ante una conversión literal de un juego aparecido en otros formatos (PC y PSX) por lo que si buscas algún cambio substancial, vete olvidando de dar con él. Si has tenido la oportunidad de masacrar vampiros con Raziel en algún otro soporte, comprobarás que la historia es idéntica, los escenarios poseen la misma estructura y los puzzles son igual de complicados, cosa que también ocurre en otras conversiones recientes como Tomb Raider: The Last Revelation o Resident Evil 2. La única diferencia digna de mención es la evidente mejoría gráfica respecto a la versión de PlayStation, algo lógico si tenemos en cuenta las distintas capacidades de ambas





consolas. Si por el contrario apenas conoces el juego o te resulta tan desconocido como la cinematografía paquistaní, las siguientes líneas te rescatarán de tu aislamiento social.

Tal y como se explica en la intro, el protagonista es Raziel, un vampiro injustamente castigado por su amo Kain a arder eternamente en el Lago de los Muertos. Un ente superior le rescata de su suplicio para que pueda vengarse del tirano y acabar con su reinado de terror en Nosgoth. Sin embargo, antes deberá ajustar cuentas con hermanastros y demás excamaradas de correrías nocturnas. Vamos, un culebrón venezolano pero con un reparto digno de una película de la

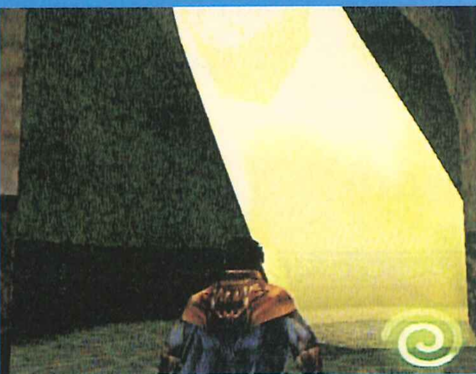


Caneando vampiros

De todos es sabido que la mejor manera de ahuyentar a un vampiro es echarle el aliento en plena jeta después de haber comido una docena de ajos crudos. Pero como en Nosgoth no abunda dicho bulbo, Raziel debe utilizar otros métodos menos sutiles pero igual de efectivos para abrirse paso entre tanto gualdrapa.



EMPALAR. Gracias a lanzas, alabardas y otros objetos puntiagudos puedes ensartar a cualquier vampiro como si de un pincho moruno se tratase. Ten cuidado porque si recoges la estaca antes de absorber su alma, te llevarás una sorpresa desagradable.



LUZ SOLAR. Los escasos rayos de luz natural que logran atravesar la atmósfera de Nosgoth no son muy bien recibidos por los paisanos del lugar. Prueba a obsequiar a un vampiro con una sesión de bronceado ultraconcentrado para ver lo poco que tarda en ponerse moreno.



FUEGO. Las fogatas y las antorchas son muy útiles para hacer barbacoas domingueras. Encontrarás carne en abundancia aunque su consumo no es muy recomendable porque suele estar bastante podrida.



AGUA. Los vampiros de la zona no destacan por ni por su aseo ni por sus dotes natatorias. Enséñales a practicar tan sano deporte por la vía rápida: empujón a la piscina y verás como se disuelven como un terroncillo de azúcar.





SOUL REAVER. Tras el primer enfrentamiento con Kain obtendrás la poderosa espada. Un par de tajos oportunos y una estocada certera bastarán para convertir un combate en una pequeña fiesta con confeti sanguinolento incluido. Además, los efectos de luz son la mar de majos, ¿no?



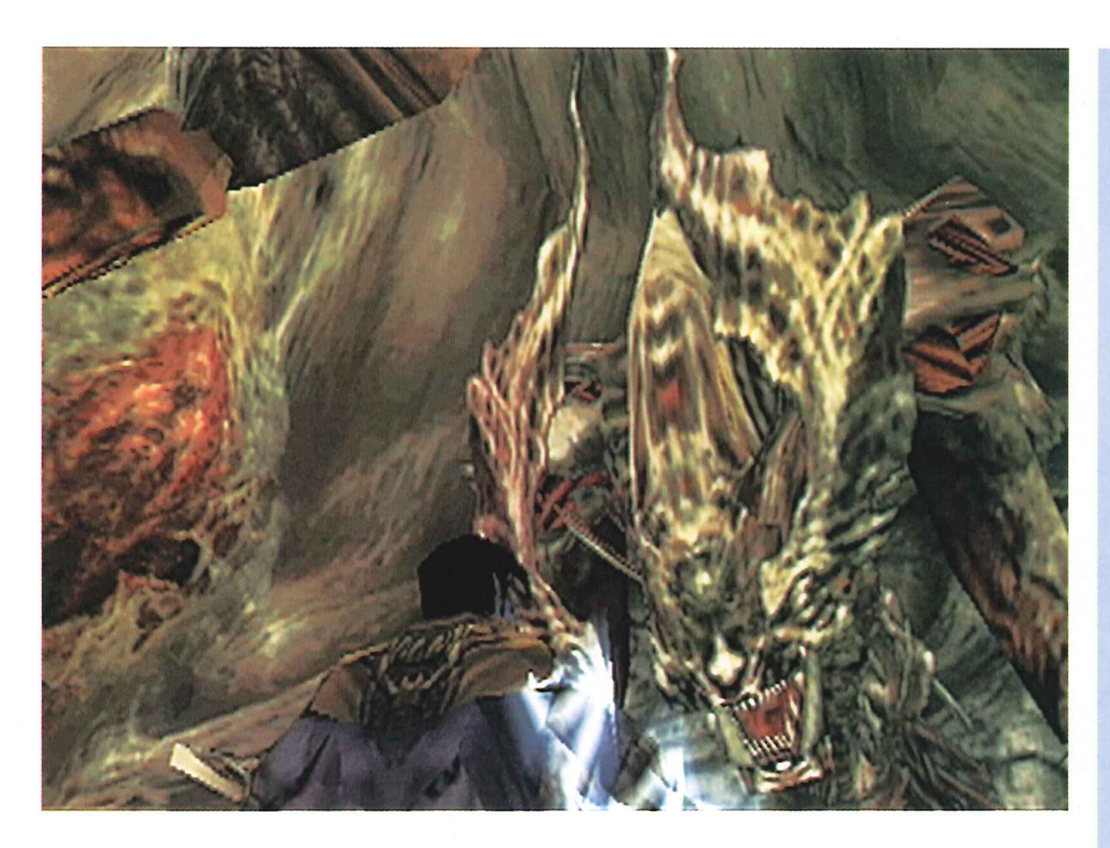
productora británica Hammer.

Raziel posee la misma capacidad que Carlos Jesús para moverse entre dos mundos, el espectral y el material. En el primero se encuentra a salvo, puede recuperar energía rápidamente alimentándose de almas y accede a él en cualquier momento. En el segundo debe andar con más cuidado y para acceder a él necesita tener la energía al máximo, pero puede coger y mover objetos y abrir puertas. Esta dualidad de escenarios aporta riqueza al desarrollo de la aventura ya que en algunos momentos sólo podrá avanzar si se encuentra en uno de los mundos o si realiza una combinación de acciones en ambos planos. Pero la complejidad de esta estructura espacial dificulta notablemente la resolución de algunos puzzles a la vez que

Raziel puede moverse con facilidad entre dos mundos: el espectral y el material

contribuye a desorientarnos. No es extraño sentirse a veces más perdido que el Fary en el concurso de Mister España.

Estos momentos de vagabundeo forzoso son ideales para contemplar la excelente y monumental escenografía barroca. Catedrales, catacumbas, palacios, estatuas... impresionan por una decadente plasticidad que contribuye a potenciar la desasosegante ambientación del juego. ¡Dios mío, tanto oír a nuestro redactor jefe Snatcher está afectando a nuestro lenguaje! Lo que sí que da gusto escuchar es el extraordinario



doblaje al castellano, que se mantiene intacto de la versión para PlayStation. El resto del apartado sonoro es simplemente sobresaliente con unos efectos de miedo.

Animaciones suaves como la tripa de Mimosín y unos efectos de luz que dejan en petardo barato la mascletà valenciana (fíjate en la Soul Reaver enrollada en el brazo de Raziel) contribuirían a situar a esta aventura en el olimpo del género. Lástima que un control pelín difícil y que la fusión involuntaria de Raziel con las paredes gracias a los *poderes* del clipping eviten que el juego supere el notable alto.

En todo caso, si no posees ninguna versión de este título en otro formato te recomendamos encarecidamente que te hagas con una copia para descubrir lo que es capaz de hacer tu Dreamcast. Tendrás juego para rato, te llevarás algunos sustos y contribuirás a aumentar la seguridad ciudadana a partir de medianoche.



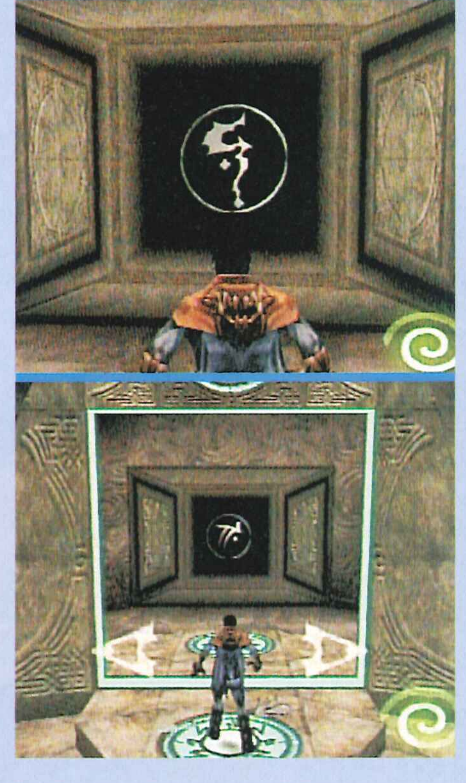






Viaje con nosotros

En su deambular como alma en pena, Raziel encontrará una docena de salas con un curioso arco en el centro y unos extraños símbolos. En realidad estos arcos son portales de teletransportación que le permiten desplazarse en el espacio instantáneamente. Los símbolos son identificativos, ya que cada una de las salas posee el suyo.
Apreciarás la verdadera utilidad de los portales cuando cargues una partida guardada ya que comienzas en la primera sala del juego. Utilizando dichos portales podrás acceder a la última zona explorada sin tener que recorrer todo lo andado anteriormente. Vamos, que les sacarás más provecho que la becaria Lewinsky a sus prácticas en la Casablanca.



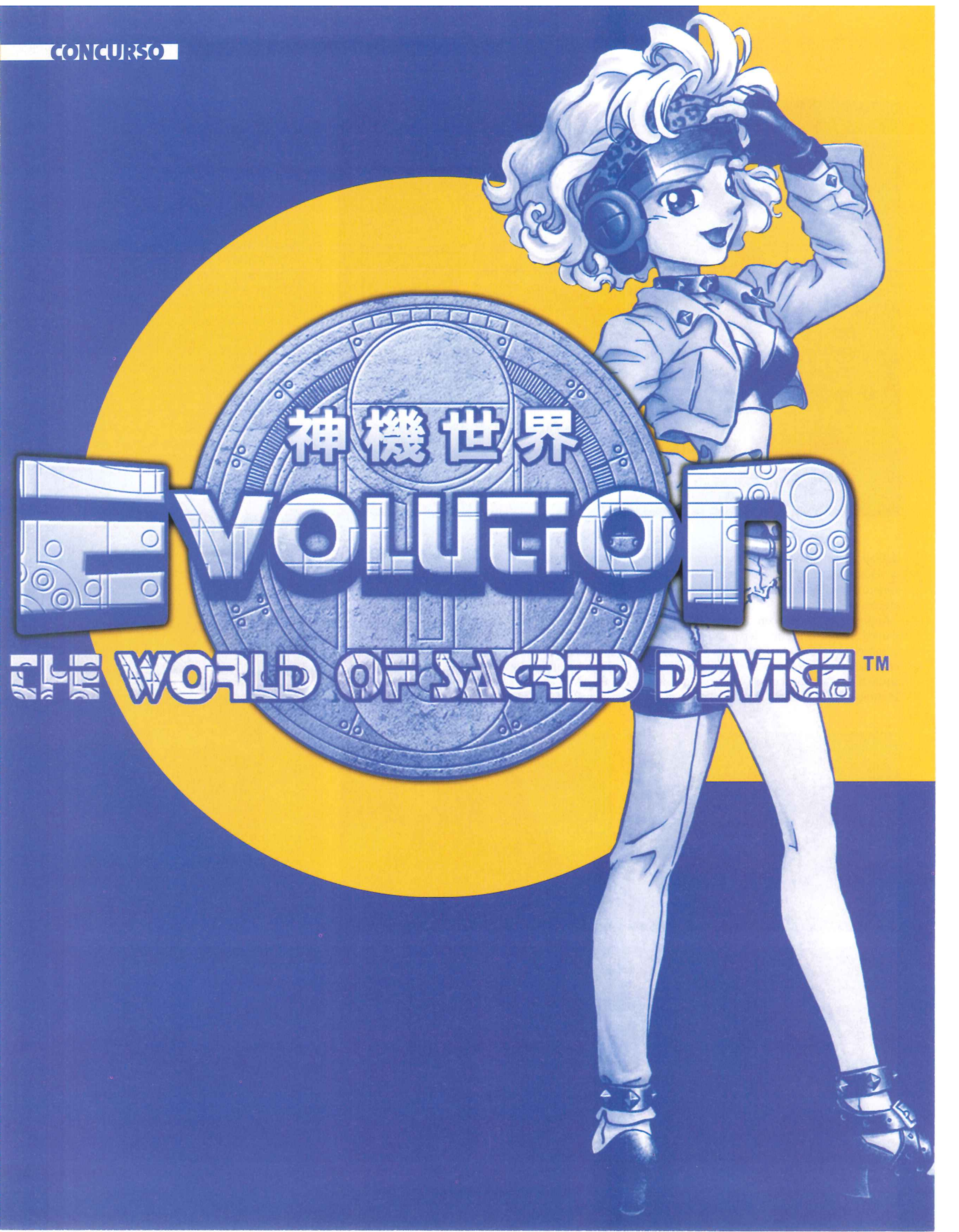
VEREDICTO

Gráficos	4
Sonido	5
Jugabilidad	4
Adicción	4,5

Puntuación global 87%

TOMA NOTA

Cuélgate un crucifijo del cuello, coge la escoba de tu madre, sácale punta al mango, llénate los bolsillos de cabezas de ajo y... ya estás preparado para enfrentarte a la sanguinaria fauna de Nosgoth.


神機世界
EVOLUTION
THE WORLD OF SACRED DEVICE™



Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el inquieto chaval que protagoniza el juego?

- **Evo Lution**
- **Mag Launcher**
- **Tomy Jones**
- **Chang Kete**

Participa con Ubi Soft y Dream Planet en este concurso y consigue uno de los 20 ejemplares de Evolution, el primer juego de rol para Dreamcast.



Señala una de las cuatro opciones, rellena este cupón y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!

Nombre _______ Apellidos _______ Dirección _______

Código Postal _______ Población _______ Teléfono _______

Correo Electrónico _______

Dream Planet. Evolution. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

SEGA y Dreamcast son marcar registradas de Sega Enterprises, Ltd EVOLUTION está licenciado por ESP para Ubi SoftEntertainment Original Game (c) 1998 SEGA ENTERPRISES, LTD/ESP.(c) 2000 Ubi Soft Entertainment

El sorteo se celebrará el día 1 de Junio en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). El nombre de los ganadores se publicarán en el número 7 de Dream Planet.
Los premios se entregarán antes del 31-07-2000

Números atrasados

¡Tu segunda oportunidad!

¿No llegaste a tiempo para comprarte un número anterior de Dream Planet? ¿Te falta una parte de la guía de tu juego favorito? ¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida?
No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución.
Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**



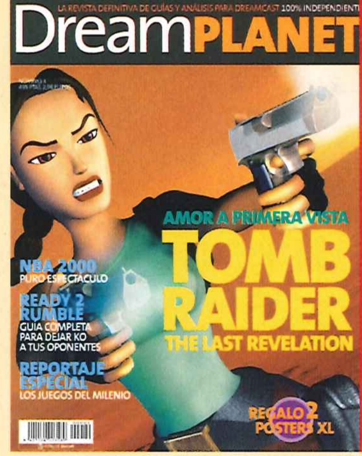
Dream Planet 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil, Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man.
PHOTOFINISH: Soul Calibur,The House of the Dead 2, Sonic Adventure, Power Stone, Speed Devils,Trick Style, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Blue Stinger, Dynamite Cop, Sega Rally 2,Virtua Fighter 3tb y Toy Commander.
GUÍAS: Virtua Fighter 3tb, The House of the Dead 2 (1ª parte).



Dream Planet 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, Zombie Revenge, MDK 2, Juegos Importación (Maken X, Giga Wing, Jojo´s Bizrre Adventure, Space Channel 5).
PHOTOFINISH: Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, WorldWide Soccer 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1.
GUÍAS: The House of the Dead 2 (2ª parte), Shadow Man (1ª parte).



Dream Planet 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Fur Fighters, Rayman 2, Juegos Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, Chu Chu Rocket, Berserk).
PHOTOFINISH: Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2.
GUÍAS: Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para cuatro juegos.



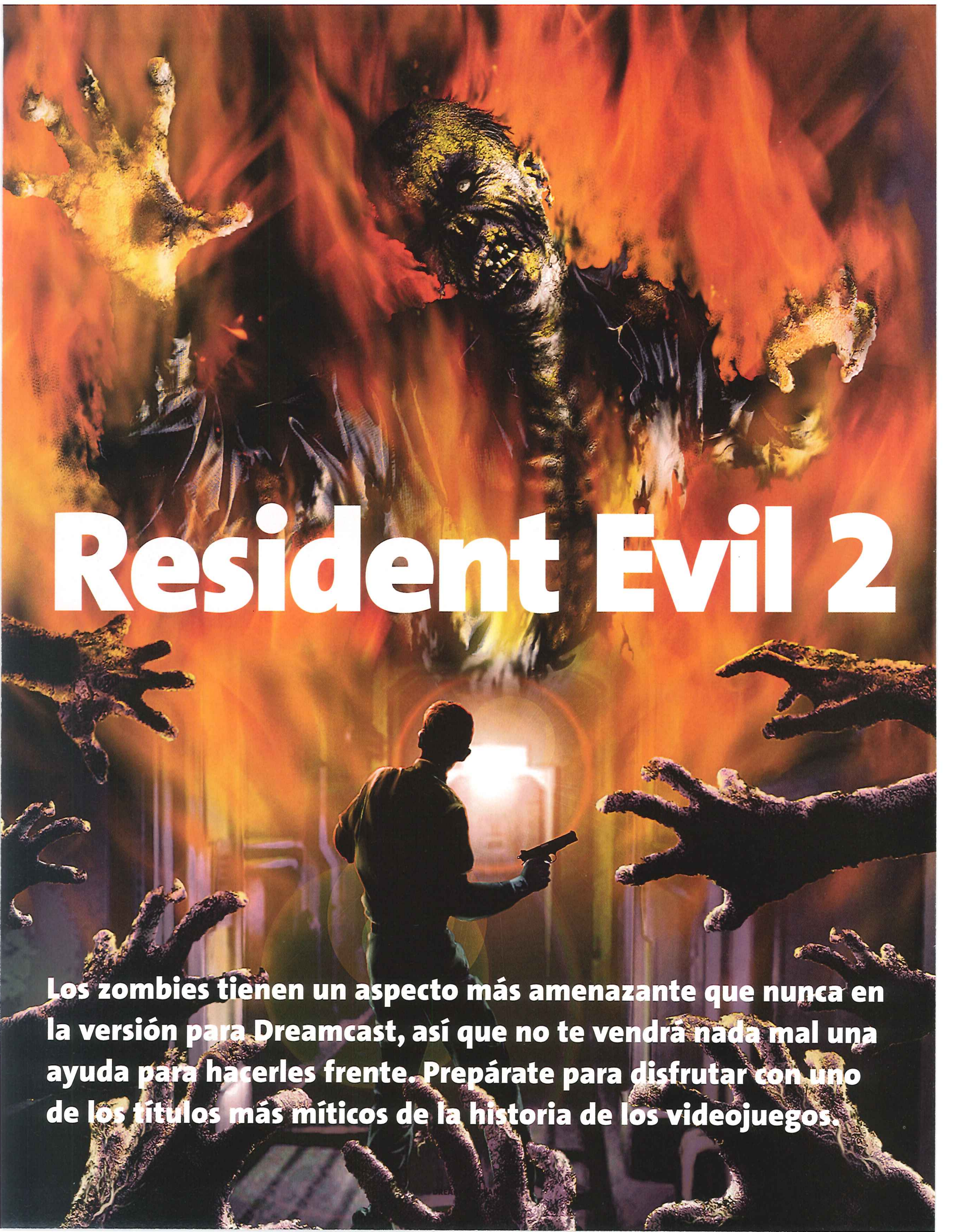
Dream Planet 4
EN PORTADA: Tomb Raider The Last Revelation, el lanzamiento más deseado.
TOMA DE CONTACTO: Reportaje especial: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Carrier, Grandia, Half-Life y muchos más).
PHOTOFINISH: NBA 2000, Evolution, Zombie Revenge, Red Dog, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers.
GUÍAS: Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso. Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS





Resident Evil 2

Los zombies tienen un aspecto más amenazante que nunca en la versión para Dreamcast, así que no te vendrá nada mal una ayuda para hacerles frente. Prepárate para disfrutar con uno de los títulos más míticos de la historia de los videojuegos.

OPCIONES DE JUEGO

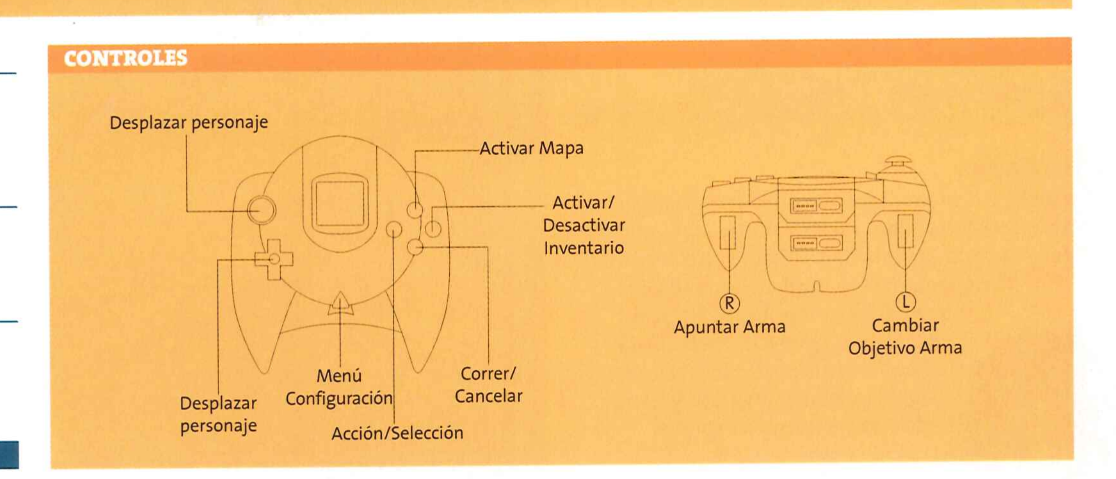
 1 Jugador | Pistola | Volante | Internet | Arcade stick |  Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

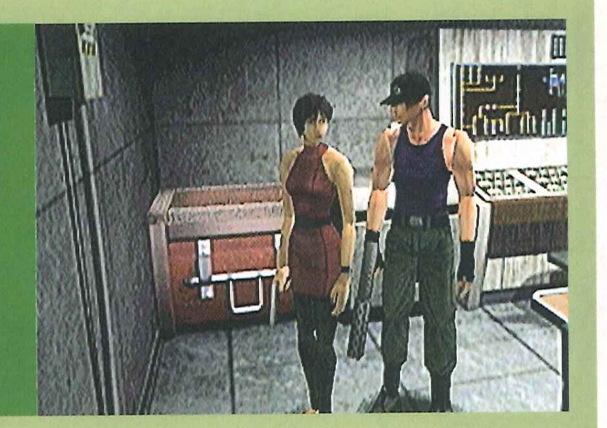
Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/Estadísticas**

CONTROLES



No pierdas el rumbo

Resident Evil 2 se caracteriza, entre otras cosas, por ofrecer un planteamiento cruzado muy original. Puedes comenzar la aventura con cualquiera de los dos personajes disponibles pero, al completar su primera misión, deberás continuar con la segunda misión del otro personaje. Sólo cuando finalices las dos misiones con cada uno de los personajes podrás decir que has acabado el juego. En esta guía te explicamos los diferentes itinerarios de cada personaje en sus dos misiones mediante una solución combinada. Cuando Claire y Leon realizan acciones distintas, el texto vendrá precedido por dos cuadros de color azul en el caso de Leon y otros dos de color rojo para Claire. La explicación de las acciones que son comunes a los dos protagonistas viene precedida también por dos cuadros, aunque ahora combinan el rojo de Claire y el azul de Leon.

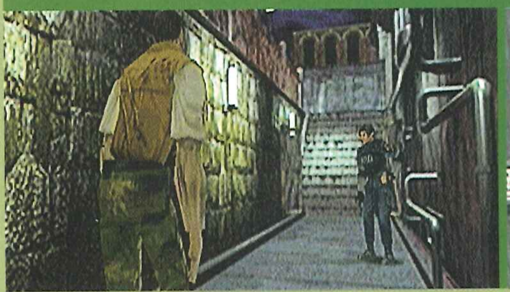


¿Qué me pongo hoy?

La opción Rookie del modo Arrange para Dreamcast permite jugar desde el inicio con armas que en la versión para PSX debías conseguir con mucho esfuerzo. Aún así, y aparte de los modos ocultos como Extreme Battle, Tofu o The 4th Survivor, la nueva versión tiene secretos tan suculentos como el que te explicamos aquí.

ROPA EXTRA: Si quieres obtener los trajes especiales de los dos personajes, empieza seleccionando el modo Original y el nivel de dificultad normal. Desde el inicio de la primera misión de cualquiera de los dos personajes, ve hasta la comisaría de policía sin recoger NINGUNO DE LOS ÍTEMS QUE VAYAN APARECIENDO DURANTE EL RECORRIDO, INCLUIDAS LAS ARMAS.

Si todo ha ido bien, cuando entres en el patio de la comisaría no encontrarás a los zombies que habitualmente te esperan allí. Entra en la comisaría, graba la partida con la cinta que hay en el mostrador y recoge la munición del vestíbulo si quieres; luego, vuelve al patio de la comisaría. Baja por las escaleras para acceder al corredor subterráneo. Allí encontrarás a Brad Vicars, el tipo que rescató a Chris y a Jill con el helicóptero en el primer juego, convertido en un mega-zombie. Acaba con él y, a continuación, registra su cuerpo para encontrar la Special Key (Llave especial). Después, vuelve al interior de la comisaría de policía. Dentro de la Dark Room, abre con esa llave especial el armario que hay a la derecha de la puerta para encontrar allí la ropa alternativa. Leon dispondrá de dos conjuntos alternativos, mientras que Claire sólo tiene uno, aunque junto a él encontrará un Colt S.A.A (un revólver de repetición más rápido que su pistola).





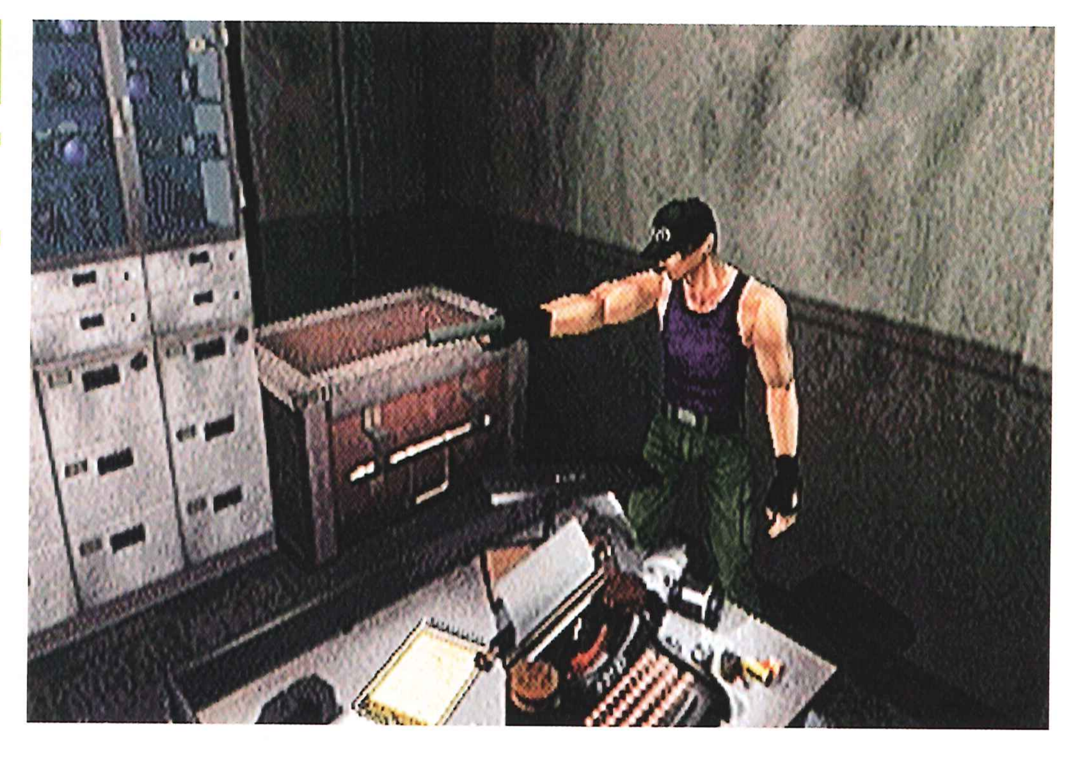






MISIÓN 1

SECCIÓN 1: CALLES DE RACCOON



La Calle

Por muy tentadora que pueda resultarte la idea de coser a balazos a los zombies del principio, debes resistir la tentación. Dirígete directamente al callejón trasero. Si avanzas rápido en zigzag, los zombies te perderán la pista, pero, justo a la vuelta de la esquina, te esperan dos más. Al igual que antes, evítalos y entra directamente en la armería.



Armería Kendo

Una vez en la tienda, conocerás al primer superviviente. Después de una breve charla, podrás recoger Munición Pistola (H. Gun Bullets). La primera caja se encuentra tras el mostrador que queda justo enfrente a la entrada de la tienda; la otra está detrás del siguiente mostrador. Cuando hayas recogido esta segunda caja, una horda de zombies salvajes harán picadillo al dueño del local. Después, los muertos vivientes vendrán hacia ti, así que parapétate detrás del mostrador y ve despachándolos. Sabrás cuándo están todos finiquitados porque los zombies habrán enmudecido.

Leon: Cuando hayas acabado con ellos, acércate al cuerpo del vendedor y pilla su Escopeta (Shotgun). Sal por la puerta de atrás.

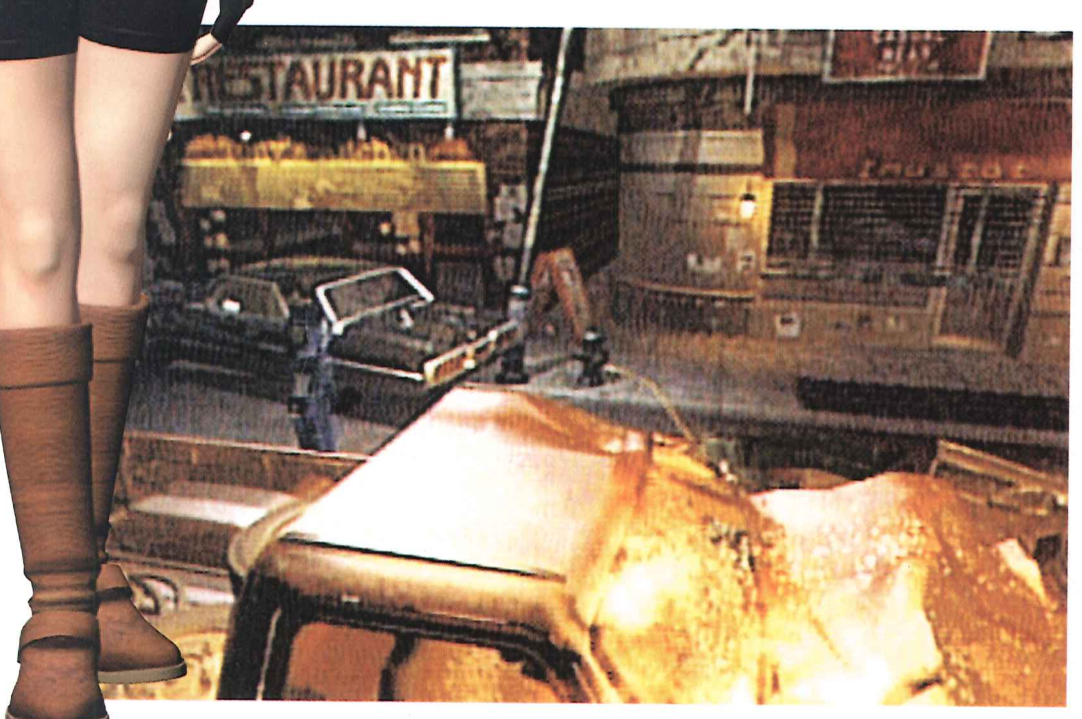
Claire: En lugar de la Escopeta, conseguirás una Ballesta (Bow Gun). Sal por la puerta de atrás.

El Callejón

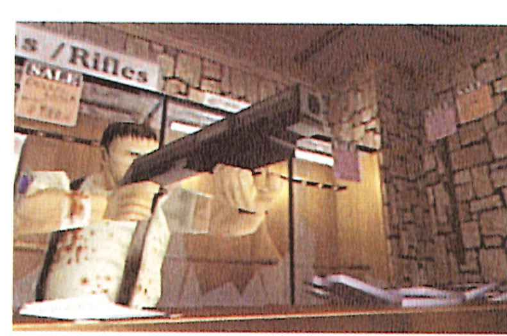
Al salir de la tienda darás a un sucio callejón trasero. Gira la esquina y verás a una pista de baloncesto con unos zombies encerrados dentro. Pasa corriendo hasta la camioneta y hazte con la Munición Pistola que encontrarás en la parte de atrás. Los muertos vivientes echarán la puerta abajo y se precipitarán hacia el callejón. Líbrate de ellos y, luego, corre hasta la cancha de baloncesto y crúzala hasta el otro lado. Allí te estará esperando otro zombie, pero puedes evitarlo fácilmente.

El Callejón de los Contenedores

Después de salir por la puerta que hay detrás del campo de baloncesto, sube por las escaleras metálicas. Justo al pie de las siguientes escaleras por las que debes bajar, encontrarás a mano derecha más Munición Pistola; recógela y salta encima del contenedor. Al otro lado verás otro puñado de zombies, y el objetivo es poder pasar sin malgastar la munición. La mejor forma de hacerlo es disparar un par de balazos a la zombie













que tienes enfrente y, luego, saltar abajo y correr en zigzag esquivando al resto del grupo. Sal por la puerta de atrás para abandonar al área de los callejones. Enseguida oirás un ruido característico: un grupo de zombies hambrientos se están merendando a un pobre contribuyente. No hace falta que pierdas el tiempo: no te apartes del lado donde está situada la furgoneta y corre directamente hasta el autobús.

Autobús 33 de Raccoon City

Una vez en el interior del bus, recoge la Munición Pistola que hallarás entrando a la izquierda, y avanza enseguida hacia delante para aumentar tu perspectiva. Ahora podrás ver a una zombie que se arrastra por el suelo. Será mejor que pongas fin a su sufrimiento vaciándole un par de balas en la cabeza. Justo después, tendrás que deshacerte de otro de estos engendros antes de poder abandonar el vehículo. Al salir del autobús, visitarás un área especialmente claustrofóbica porque está plagada de zombies. No tiene sentido que intentes liquidarlos a todos. Utiliza la táctica del zigzag y esquiva al próximo grupo que te encuentres. En la parte de atrás, hallarás una puerta por la que podrás dejar las calles.

El Patio de la Comisaría

Tienes dos vías a escoger: o bien entras al parque y esquivas a esos dos zombies que vagan por allí, o caminas hasta el final y tomas el pasillo subterráneo que conduce al otro lado. Cualquiera de las dos rutas te llevará hasta la Entrada de la Comisaría.

SECCIÓN 2: COMISARÍA DE POLICÍA

Entrada Principal 1F

Lo primero que debes hacer es avanzar hacia delante y entrar por la segunda puerta que hay a la izquierda. Aquí es donde te encontrarás con el segundo superviviente: un joven policía. Después de una agradable charla, te dará la Tarjeta Llave Azul (Blue Key Card) y te echará de la habitación, cerrando la puerta tras de ti. Lleva esta llave hasta el terminal del ordenador principal que hay en el Vestíbulo de la Entrada, y utilízala para abrir las dos puertas. Cerca del ordenador hay una máquina de escribir y Cinta de Tinta (Ink Ribbon), así que, si quieres, puedes guardar aquí antes de continuar. Cuando ya tengas todas las puertas abiertas, dirígete hacia la primera (situada a la izquierda de la entrada principal de la Comisaría).

Sala de Espera

En esta habitación, a la izquierda, verás un baúl que sirve para almacenar los ítems que te sobran. Lo más aconsejable es que te deshagas del Cuchillo (Knife) y la Cinta de Tinta.

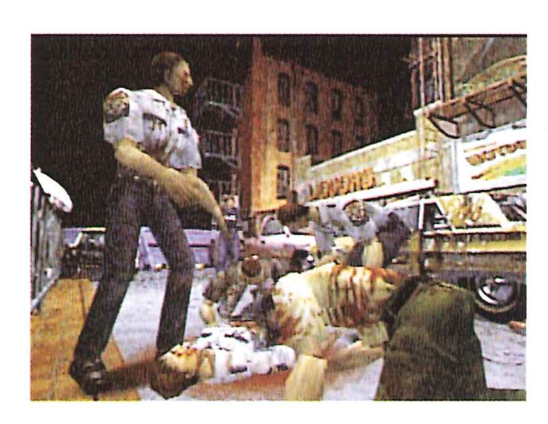
■■ Leon: En la esquina del fondo hay un escritorio: cuando tengas en tu poder una Llave Pequeña (Small Key), podrás abrir el cajón y hacerte con la munición que hay dentro.

■■ Claire: Con la Ganzúa ya puedes abrir la mesita de la esquina y hacerte con el primer Spray 1 Auxilios (First Aid Spray).

■■ Para acabar, antes de abandonar la estancia, acércate al diván y recoge la nota. Éste es el primero de una serie de informes que hallarás a lo largo del juego. Archívalo porque los datos pueden servirte más adelante.

Pasillo del Ala Oeste

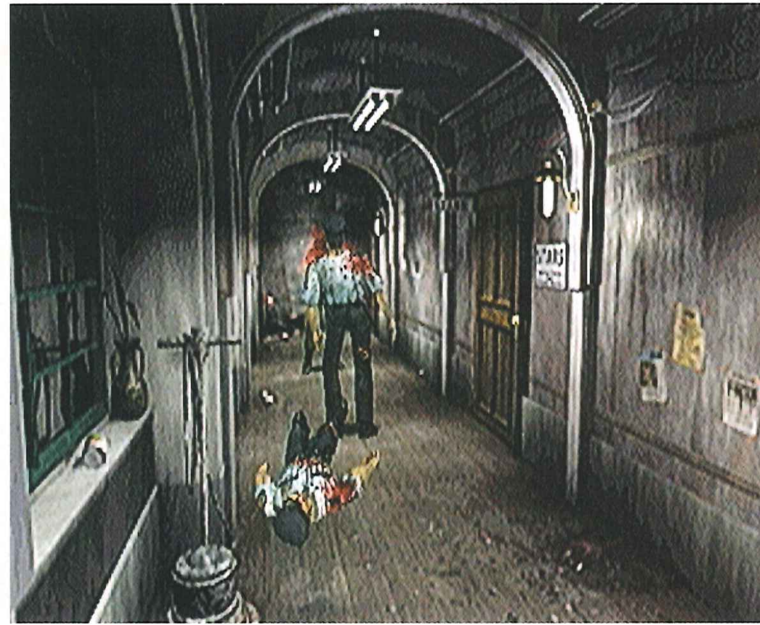
Al fondo de la Sala de Espera encontrarás una puerta que te llevará al Pasillo del Ala Oeste. Una vez allí, avanza hasta el guardia decapitado y regístrale para encontrar la Munición Pistola que

















lleva encima. Luego agénciate la Escopeta de tu inventario y acércate al charco de sangre. Cuando te agaches para examinarlo, una secuencia de vídeo introducirá el primer elemento de puro terror que contiene el juego: ¡el Licker! Este engendro se desprenderá del techo y empezará a fustigarte con su lengua. Apunta hacia abajo y dispara unos cuantos cartuchos. Por suerte, esta criatura no sobrevivirá a los disparos de tu Escopeta. Despejado el camino, sigue hacia delante y pilla la Hierba Verde (Green Herb).

Sala de Instrucciones

Abre la primera puerta que te encontrarás a mano derecha. Entrarás en una especie de sala de reuniones que, a su vez, te dará paso a una sala anexa en la que hay una chimenea.

■■ Leon: Acércate a la chimenea y enciéndela con ayuda del Encendedor (Lighter). En cuanto empiece a arder, aparecerá un agujero en el cuadro que hay encima de la repisa de la chimenea y caerá una Joya Roja (Red Jewel). Recógela y sal de ahí.

■■ Claire: Antes de hacer arder el cuadro necesitarás encontrar el Encendedor, así que de momento sólo puedes recoger la nota. Ya volverás aquí más adelante.

Escaleras del Ala Oeste

■■ Cuando dejes el Pasillo del Ala Oeste y salgas a esta sección, te toparás con zombies a ambos lados. Líbrate primero de la hembra que tienes a la derecha y luego retrocede hasta donde ella estaba para tener mayor distancia de tiro y disparar a los zombies que se te vienen encima. Cuando hayas acabado con todos, gira la esquina y recoge las dos Hierbas Verdes que hay debajo de las escaleras antes de entrar en el Cuarto Oscuro. Pilla la Cinta de Tinta y guarda el juego si quieres. Luego, guarda la Cinta y las Hierbas en el baúl y hazte con la Munición Pistola de la vitrina. Al fondo de este cuarto hay un reservado, donde podrás revelar las Películas que encuentres durante el juego. Cuando hayas hecho todo esto, ábrete y sube por las escaleras.

Vestíbulo de las Estatuas 2F

Aquí es donde te vas a encontrar con el primer «rompecabezas» del juego. Consiste en colocar dos de las estatuas en su posición correcta. Por un lado, verás que hay en el suelo, junto a la pared, dos zócalos que se distinguen del resto por su color más vivo. Por otro lado, verás dos estatuas, adyacentes a la estatua principal del centro, que miran hacia fuera. Tienes que empujarlas hasta las placas de la pared que tienen más lejos. Es decir, debes colocar a cada una de ellas encima de la placa de la pared contraria y apoyar la parte posterior de las dos estatuas en la pared, de manera que ambas acaben mirando a la estatua central. Si te encallas, en la estatua central tienes una pista de cómo resolverlo, pero no deberías perder mucho tiempo con esto. Una vez hayas colocado las estatuas correctamente, la Joya Roja se desprenderá de la estatua central. Recógela y añádela a tu inventario.

■■ Leon: Lo mejor es que guardes las dos joyas en el baúl hasta que las necesites más adelante.

■■ Claire: Recuerda que sólo tienes una de las joyas (de momento).

■■ Ahora, abandona la sala por la puerta que hay tras la estatua.

Oficina S.T.A.R.S.

En el pasillo donde te encuentras ahora, la única puerta por la que puedes entrar es la que corresponde a la oficina del equipo S.T.A.R.S.

■■ Leon: Ve al armario que hay cerca de la puerta (entrando a la derecha). Dentro encontrarás otra Escopeta cargada. Quédate ésta y «archiva» la otra cuando puedas.

■■ Claire: Dentro del armario encontrarás un Lanzagranadas (Grenade Launcher).

A continuación, acércate a las mesas de escritorio del centro de la habitación. Una de las mesas es la de Chris, y sobre ella está su diario. Recógelo, porque contiene información vital sobre su paradero. Debajo del diario se encuentra la Medalla Unicornio (Unicorn Medal); recógela también para incluirla en tu inventario.

Leon: Al coger la medalla, Claire entrará en la habitación y se pondrá a charlar contigo. Es aquí donde le darás la radio que os servirá para comunicaros más adelante. Antes de salir de la oficina, ve hasta la esquina contraria al armario que contenía la Escopeta y recoge el Spray 1 auxilios.

Claire: Tras coger la medalla, acércate hasta el cartel del S.T.A.R.S. que hay en la pared del fondo y busca debajo la Munición Pistola. Antes de salir, recoge la nota que sale por el fax.

Entrada Principal 1F (cont.)

Con la Medalla Unicornio en tu poder, retrocede hasta la Entrada Principal, siguiendo el mismo recorrido que hiciste para llegar hasta aquí. Al pasar por el pasillo que conduce de vuelta a la Sala de Instrucciones, será mejor que te apartes de las ventanas porque los zombies intentarán echarte las zarpas encima. Lo único que tienes que hacer es ir pegado a la pared contraria. Cuando llegues de nuevo al vestíbulo, ve a la fuente y utiliza la Medalla Unicornio para conseguir que la estatua se desplace y caiga una llave de la jarra. Recógela. Ya tienes la Llave Comisaría (Precinct Key). Llegados a este punto, puedes hacer dos cosas: o bien vas a explorar por la otra puerta cuya cerradura electrónica también has abierto con el ordenador, o bien sigues más allá de la Oficina del equipo S.T.A.R.S. Para la progresión del juego en general, es mucho más rápido que escojas la segunda de las opciones expuestas, así que ahí queda nuestro consejo.

Sala de Archivos

Con la Llave Comisaría ya puedes entrar en esta zona. Accedes a esta habitación por la puerta que hay donde te encontraste con el primer Licker. Dentro hallarás estanterías repletas de archivos y un par de ítems muy prácticos. Ve detrás de la estantería grande y empuja las escalerillas hasta el final. Ahora, súbete y recoge la Manivela (Crank) que hay en lo alto del armario de enfrente. Cerca de este mismo armario, está escondida una nota que contiene algunas pistas que te pueden servir más adelante. Por último, antes de abandonar la sala, registra el armario que se encuentra cerca de la entrada y encontrarás otra Cinta de Tinta.

Salón 2F

Por el mismo corredor por el que accedes a la Oficina del equipo S.T.A.R.S, acércate hasta la puerta que hay al final y ábrela con la Llave Comisaría. Dentro te espera una manada de zombies hambrientos que tendrás que ajusticiar. Igual son demasiados para la Pistola, así que mejor escoge algo más potente. Ahora continúa recto hasta el final del estrecho corredor y busca la Munición Pistola que se encuentra dentro del pequeño armario del conserje. Después, vuelve hacia atrás y gira la esquina: darás con una pequeña mesita que está al lado de una puerta.

Leon: Para abrir esta mesa, necesitas una Llave Pequeña. Pero, dado que todavía no tienes ninguna, quédate con su situación y vuelve aquí más adelante: dentro encontrarás la Pieza Pistola (Handgun Parts) que necesitas para actualizar tu revólver y convertirlo en una semiautomática.

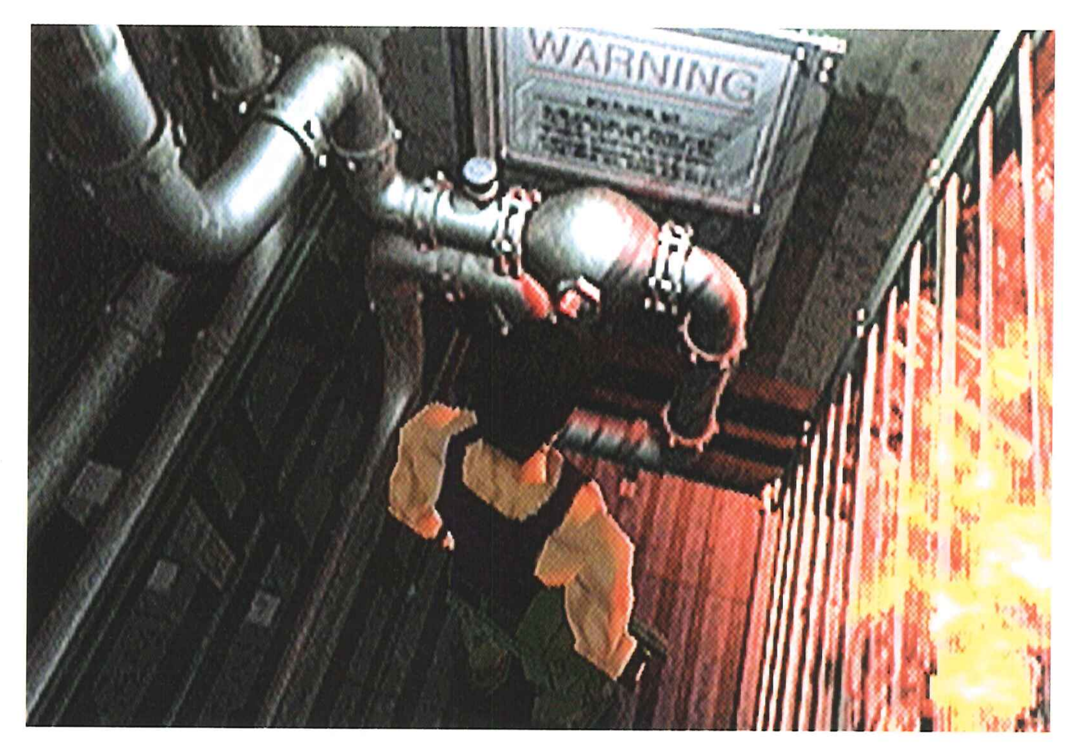
Claire: Antes de entrar en esta sala podrás observar una secuencia de Sherry. Una vez dentro, otra secuencia te mostrará como Leon te entrega una radio para manteneros en contacto. Después, ve hasta el final del corredor y recoge la Munición Pistola. Luego, retorna al punto donde has encontrado a Leon y ve hasta la mesita. Claire sí puede abrir su cajón y hacerse con unos Cartuchos Llamas (Flame Grounds).

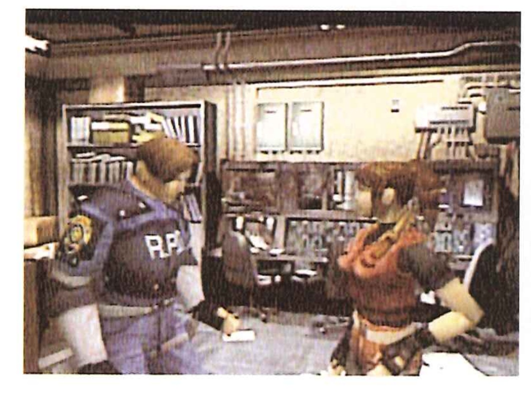
Ahora, entra por la puerta que hay al lado de la mesa pequeña.

La Biblioteca

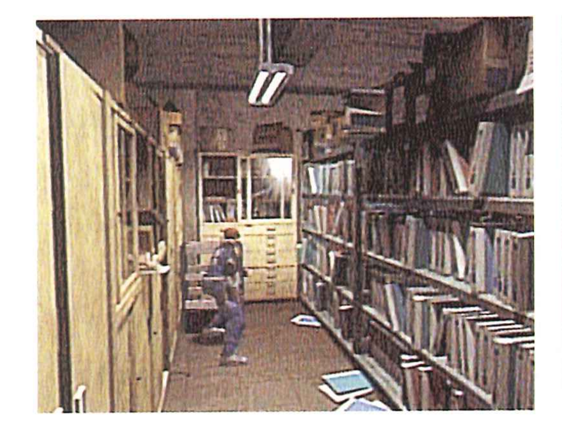
En la Biblioteca, te tocará resolver el segundo rompecocos. Sube por las escaleras que hay entrando a un lado y recorre el nivel superior. Por ahora, ignora la puerta que hay aquí y ve hacia el otro lado. Cerca del final, el suelo cederá y caerás abajo, a una zona secreta dentro del área principal de la Biblioteca. Avanza hacia delante y pulsa el interruptor. Esto hará que la primera estantería de libros se desplace, permitiéndote salir de esta habitación secreta. Ahora, acércate a las dos primeras estanterías más cercanas a la puerta por la que entraste y pulsa los botones que hay en cada una de ellas: selecciona hacia la derecha en ambos casos.

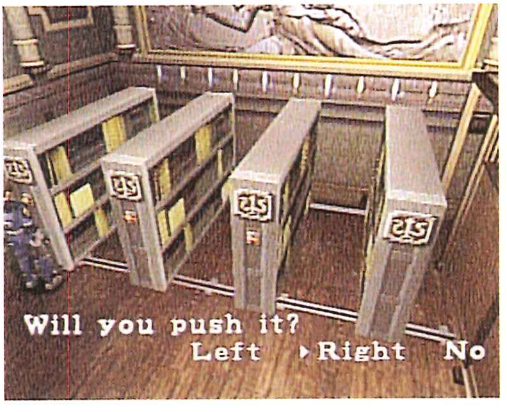
Leon: Esto te conducirá al Enchufe Alfil (Bishop Plug). Este importante ítem se oculta bajo el cuadro que hay en el área secreta de la que justo acabas de salir.

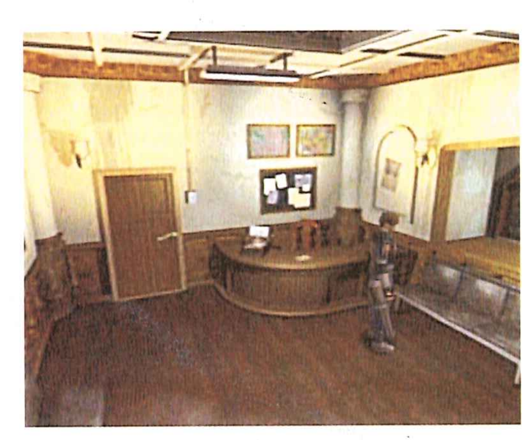












■■ Claire: En lugar del Enchufe Alfil, la protagonista femenina de RE2 recogerá la Piedra Serpiente (Serpent Stone) en el área secreta.
■■ También tienes que recoger una Hierba Roja (Red Herb) cerca de la otra puerta que se encuentra en el área principal de la Biblioteca. Abandona la zona por esta otra puerta.

Vestíbulo Principal 2F

Al salir de la Biblioteca, te encontrarás en el segundo nivel del Vestíbulo de la Entrada Principal. Aquí tendrás que encargarte de cuatro zombies, así que manténte en guardia. Dirígete hacia el fondo pero, antes de llegar, párate un momento para activar la escalera de emergencia situada a medio camino. Esto te proporcionará un acceso fácil y rápido hasta la entrada principal cuando te haga falta bajar hasta ella.

Sala de Espera 2F

Continúa por el Vestíbulo de la segunda planta hasta el otro lado. Al final encontrarás la puerta que lleva a la Sala de Espera 2F. Dentro, podrás guardar en el baúl algunos ítems como la Manivela y el Enchufe Afil o la Piedra Serpiente, que utilizarás más adelante. Si lo necesitas, también puedes guardar la partida y, además, recoger más ítems.
■■ Leon: En el sofá hay una Llave Pequeña (recuerda que con esta llave ya puedes volver a aquella mesa que había en la zona del Salón 2F y hacerte con la Pieza Pistola).
■■ Claire: En la silla encontrarás el Encendedor. Además, encima del escritorio tienes el Diario A del Secretario.
■■ También tienes una Cinta de Tinta cerca de la máquina de escribir. Ahora sal por la puerta que hay al lado de la máquina.

Pasillo 2F

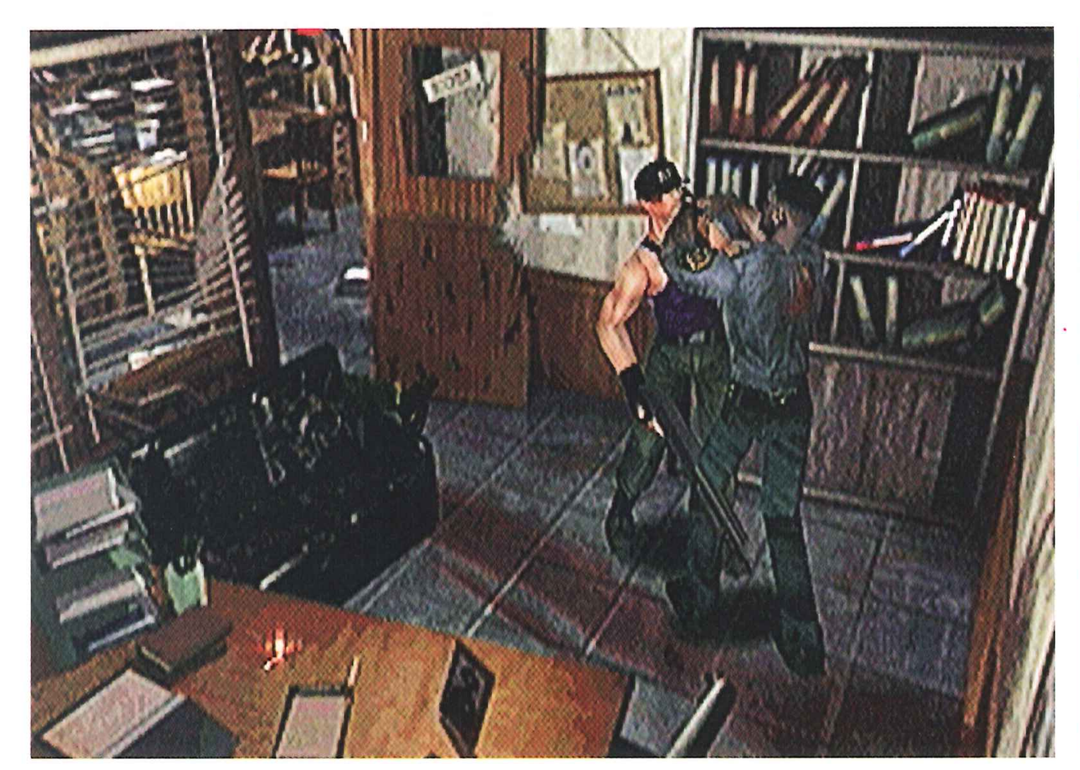
En este pasillo te encontrarás con unos zombies y un helicóptero hecho fosfatina. Las llamas hacen que resulte muy difícil acercarse ahora, así que no hagas nada. Gira a la derecha y cruza por la puerta hasta el Corredor de los Cuervos.

Corredor de los Cuervos

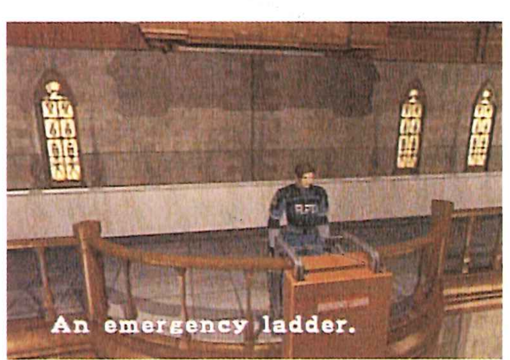
Aquí todo se sume en un silencio espectral sobrecogedor, únicamente perturbado por los siniestros graznidos de los pajarracos. Ve derecho hasta la primera puerta y desbloquéala sin cruzarla (así podrás abrirla cuando vengas de las escaleras exteriores). Continúa por el corredor y gira la esquina, pasa el cadáver y ve hacia la puerta del fondo. Ahora una bandada de pajarracos atravesará las ventanas e intentará atacarte. Si quieres, puedes quedarte a practicar tu puntería, pero es más recomendable aplicar la opción «pies para qué os quiero».

Área Exterior

Ahora te encuentras en el tejado de la comisaría. De momento, pasa del helicóptero ardiendo de la esquina y dirígete a las escaleras que llevan hacia abajo. Al final hay un puñado de zombies; evítalos y cruza por la puerta de la Cabaña. Dentro hallarás la Manivela Válvula (Valve Handle), además de otros regalitos. Recógelo todo y vuelve por donde has entrado. NO abras la otra puerta que hay al final porque lo único que vas a conseguir es que se cuelen dos zombies más en la zona. Vuelve a esquivar al hatajo de abortos y sube de vuelta por las escaleras. Ahora utiliza la Manivela Válvula en la válvula situada al lado del helicóptero en llamas para que empiece a caer agua del tanque que hay







encima: esto apagará el fuego. Antes de volver a entrar en el Corredor de los Cuervos, busca la Munición Pistola que hay dentro del helicóptero.
Claire: Ahora es el momento de utilizar la escalera de emergencia (que has dejado preparada antes en el Vestíbulo Principal) para bajar hasta la Sala de Instrucciones. Como ya tienes el Encendedor, deberías encender la chimenea para hacerte con la segunda Joya Roja.

Almacén

Una vez extinguido el incendio, vuelve al Pasillo 2F y entra por la puerta antes bloqueada por las llamas que hay frente al morro del helicóptero. Asegúrate de que llevas encima las dos Joyas Rojas.
Leon: Debes colocar las joyas a ambos lados de la estatua principal para conseguir el Enchufe Rey (King Plug)
Claire: Conseguirás un trozo de la Piedra Azul (Jaguar Stone) al colocar las joyas.
Además, a la izquierda de la estatua está una nueva Llave Comisaría. Antes de abandonar la estancia, registra las cajas que hay a la derecha y encontrarás Munición Escopeta (Shotgun Shells).

Almacén de Armas nº 1

Retrocede por la biblioteca y baja por las escaleras hasta la zona del Cuarto Oscuro. Tuerce la esquina y abre, con la Llave Comisaría, la puerta que hay al final de todo. Este Almacén de Armas está bastante cerrado y hasta los topes de zombies, así que más vale tener un arma potente a mano. Después de finiquitar a esos seis engendros, ya puedes dedicarte a registrar la zona tranquilamente. Encontrarás Munición Escopeta y una Película. Cruza la siguiente puerta.
Claire: Si abres con tu Ganzúa los cajones metálicos que hay al fondo a la izquierda encontrarás el Explosivo (Plastic Explosives).

Oficina del Ala Oeste

Ésta era la oficina del agente que te encontraste al llegar a la comisaría. Entra directamente dentro del pequeño despacho anexo. Ahí está él y ahora se ha convertido en un perfecto muerto viviente, así que no tengas miramientos. Dentro de esta misma estancia está una nueva Llave Comisaría. Recógela. Luego registra la oficina principal y encontrarás una Hierba Verde, una nota y Munición Pistola en el armario donde estaba el infortunado agente. Ahora, abre la puerta de al lado del armario y sal hacia el Vestíbulo Principal.
Claire: Dentro del pequeño despacho anexo debes recoger el Detonador (Detonators), que más adelante necesitarás para combinar con el Explosivo.

Ala Este

Dirígete hacia la segunda puerta que se abrió electrónicamente a través del ordenador. Entra y prepárate para la acción. Hay un montón de zombies dentro, así que ármate con algo bien consistente. Si te hieren, en el corredor tienes a tu disposición un par de Hierbas Verdes para curarte. Cuando hayas acabado con todos, entra por la doble puerta azul.

Oficina del Ala Este

Aquí también hay unos cuantos muertos vivientes que despachar pero, esta vez, la pistola podrá con todos ellos. Dirígete a la pequeña oficina que hay al final de todo y sitúate delante de la caja fuerte que encontrarás en la esquina. Introduce el código «2-2-3-6» para abrirla. Dentro hallarás Munición Escopeta y un mapa de la planta. Vuelve a salir e inspecciona el despacho que hay cerca de la puerta azul para hacerte con una Cinta de Tinta. Sal por la puerta abierta que hay al fondo y registra el cadáver del poli: encontrarás munición que llevaba encima. Para acabar, vuelve a salir por la doble puerta azul, gira a la derecha y tuerce







la esquina para llegar a la siguiente puerta.
■■ Claire: Dentro de la caja fuerte hallarás, además del mapa, Cartuchos Ácido (Acid Rounds).

Pasillo del Ala Este

■■ Aquí tendrás que encargarte de algunos zombies más, así que prepara la pistola. Baja por el estrecho corredor y utiliza la Llave Comisaría para entrar por la puerta que hay justo enfrente.

Sala de Interrogatorios

Recoge el Cable (Cord) que está encima de la mesa y acércate a las estanterías de la esquina.
■■ Leon: En una de ellas debe estar el Enchufe Torre (Rock Plug).
■■ Claire: En una de ellas encontrarás la Piedra Águila (Eagle Stone).
■■ Recógelo y prepara el armamento pesado. En cuanto te des la vuelta, un Licker aparecerá y te atacará, así que afina tu puntería. Saldrás de nuevo al Pasillo del Ala Este. Recoge la Hierba Verde que hay en él. Aún no puedes entrar por las puertas verdes que hay aquí.
■■ Claire: Si necesitas Munición Pistola, entra en la sala de interrogatorios contigua. Vuelve al Corredor 2F (donde asomaba el morro del helicóptero). Asegúrate de llevar el Detonador y el Explosivo para combinarlos. Cuando tengas la bomba montada, colócala cerca de los restos del helicóptero y ponte a cubierto. Pasa a través del boquete que se ha abierto en la pared, corre por el pasillo y entra en la habitación del final. Ésta es la Oficina de Irons, el jefe de policía. Acércate al cadáver que yace sobre el escritorio. Irons se presentará y te explicará qué ha pasado.
Cuando el jefe termine de hablar, lárgate por la otra puerta.
Sigue el pasillo y cruza por la siguiente puerta. Estás en la Sala de Taxidermia. Pasa a la siguiente habitación y dale al interruptor de la pared.
Se encenderá la luz y por fin conocerás a la pequeña niña: Sherry Birkin. Charla un poco con ella y, después, regresa a la Oficina del Jefe. Irons se ha largado, pero te ha dejado la Llave Comisaría y su Diario. Recoge todos estos ítems y abandona la estancia.

Corredor Nordeste

■■ Retrocede y regresa a la Oficina del Ala Este. Cruza por la puerta que hay al final de todo (debes llegar al corredor donde está el fiambre) y utiliza tu nueva Llave Comisaría para entrar por la puerta que hay girando la esquina de la oficina, a la izquierda. Al otro lado de la puerta te espera Hierba Verde. Si tienes el Cable, utilízalo en la caja de circuitos que hay en la pared del final, cerca de las ventanas rotas. Esto activará unas persianas metálicas que cubrirán las ventanas e impedirán el paso de esos indeseables no muertos. Luego, baja por las escaleras de piedra hasta el área del sótano.

SECCIÓN 3: EL SÓTANO

Vestíbulo del Sótano

Esta área está repleta de perros. Camina hacia delante hasta que el primero se acerque a husmearte y cárgatelo desde una distancia corta. Sigue adelante hasta que llegues a un cruce de corredores. En ese momento te atacarán dos perros (uno por cada lado) así que piensa bien la estrategia a seguir.

Área Exterior

Gira a la izquierda, camina hacia arriba y cruza por la doble puerta que hay al torcer la siguiente esquina. Aquí tendrás que encargarte de unos cuantos chuchos más.
■■ Leon: En esta área, conseguirás una Hierba Roja y tendrá acceso a una Sala de Grabación.
■■ Claire: Tras pasar por la doble puerta metálica, sufrirás otro episodio de acoso perruno. Debes llegar hasta la boca del pozo de inspección, así que puedes esquivarlos si quieres. Después de bajar, encontrarás una sala para guardar a la izquierda.
Entra aunque no quieras salvar la partida, porque si no lo haces no te encontrarás con Sherry al salir. Después de una breve conversación, adquirirás el control de la niña.

Sherry Misión nº 1

Armada con sólo un Spray 1 Auxilios, Sherry debe continuar sola en busca de una salida. Cuando se escape por la abertura en la pared, sube en el ascensor.
Una vez arriba tendrás que zafarte de dos perros. La idea es que salgas de la sala, gires inmediatamente a la derecha y corras hasta la puerta del fondo.
Una vez en esta habitación, baja por los altos escalones que hay al lado del panel de control. Al final hay una serie de cajas que debes colocar en línea recta contra la pared del fondo. Luego vuelve a subir hasta el panel de control y dale al interruptor para que el área de las cajas se llene de agua.
Ahora éstas te servirán de puente para acceder a las estanterías que hay al otro lado de la estancia. Allí encontrarás la Llave Comisaría. Recógela y márchate.
Ahora, puedes pasar de todo y volver abajo en el ascensor, o bien, puedes arriesgar la piel y ayudar un poco más a Claire consiguiendo algunas Granadas para ella. Podrás encontrarlas saliendo de la habitación del agua a la derecha y continuando hasta la puerta que hay al fondo de la pasarela. Cuando te hayas hecho con todo, vuelve al ascensor y regresa para darle los ítems a Claire.
Desde aquí, Claire ya podrá continuar sola, por el momento.
■■ Ahora regresa al Vestíbulo Principal del Sótano. Entra por la primera puerta de la derecha (después del pasillo que lleva de vuelta arriba). Dentro de la Sala de Energía, tendrás que resolver un puzzle muy sencillo que devolverá el suministro eléctrico al resto del nivel. Ve hasta el Panel de Control de Potencia de Reserva que hay en la esquina. Te encontrarás con una serie de interruptores. Activa la siguiente secuencia en el panel para devolver la electricidad y no sobrecargar el sistema: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba. Luego recoge la Hierba Verde y un mapa.





El Párking

Leon: Saliendo de la Sala de Energía ve a la derecha. Luego gira la esquina y baja hasta la puerta que hay al final. Esto te conducirá al Párking. Si avanzas un poco hacia delante, oirás un disparo y la acción cambiará a una escena de introducción al personaje de Ada Wong.
Después de una breve charla, deberías ayudarla a mover el furgón que bloquea la salida.
Puedes recoger una Hierba Verde en una esquina del Párking. Luego, sal por la puerta de salida, ahora desbloqueada.

Las Celdas

Sigue hasta el final del corredor y gira a la izquierda para entrar en la sala de celdas. Aquí es donde conocerás a Ben, un periodista. Después de intercambiar algunas palabras con él, recoge la Llave Alcantarilla (Manhole Opener) de la estantería. Antes de abandonar la zona, recoge las Hierbas Azul y Verde que hay en las celdas contiguas a la de Ben. Luego, sal y vuelve atrás.

Las Perreras

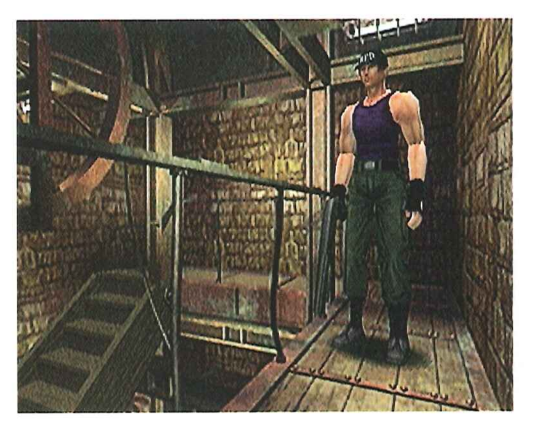
Avanza por el corredor y cruza por la primera puerta de la izquierda. Entrarás a la sala de las casetas de los perros. Por ahora, las bestias que hay dentro están bien encerradas pero, si pasas cerca de estas jaulas, lo más probable es que los perros revienten la puerta y te ataquen. Limítate a ir hacia delante y, con la Llave Alcantarilla, abre la tapa del alcantarillado que hay enfrente.

Entrada a las Alcantarillas

Saca la Escopeta y avanza con cautela a través de estos estrechos pasillos donde te encontrarás por primera vez con las arañas. Con dos descargas de Escopeta a corta distancia puedes cargártelas y evitar que te envenenen. Al llegar al final de las alcantarillas, sube la escalera metálica y entra por la puerta. Una vez en el pequeño pasillo, entra en la primera habitación que hay a mano izquierda. Es una habitación en la que podrás guardar tu partida; a continuación, vuelve al pasillo y entra por la siguiente puerta. Accederás a una sala en la que hay un panel de vital importancia. Más adelante, en él insertarás los cuatro enchufes existentes.
Es importante que entres en las dos estancias porque, sólo así, al abandonar la sala Ada te estará esperando. Después de otra pequeña charla, ésta se meterá por un agujero de la pared y tú pasarás a controlar a la chica.

Ada Misión nº 1

Ada Wong va armada con una pistola, así que





podrás entrar por la próxima puerta y cargarte a los dos perros salvajes con relativa facilidad. Después, cruza hasta el otro lado de la pasarela y dirígete hacia la izquierda para alcanzar la puerta del final. Dentro tendrás que resolver un puzzle. Pasa por el panel de control y baja por los largos escalones. Delante de ti, hay tres cajas de embalaje. Tienes que moverlas para que formen una línea recta en la pared del fondo. Cuando hayas hecho esto, vuelve a subir los escalones y pulsa el botón que hay en el panel de control. El área de las cajas se llenará de agua, con lo cual las cajas se convertirán en una suerte de puente improvisado que te servirá para cruzar al otro lado. Una vez allí, recoge la Llave Comisaría que encontrarás en la estantería.
Antes de regresar con Leon (y si quieres perder algo de tiempo), también puedes optar por girar a la derecha, después de salir de esta habitación, y bajar con el ascensor para conseguir Munición Escopeta. Cuando recuperes el control de Leon, emprende el camino de regreso por donde entraste a las alcantarillas y vuelve a cruzar toda la zona del Párking. Cruza la otra puerta y sigue por el corredor. En tu trayecto tendrás que finiquitar unos cuantos Lickers.

Sala de Autopsias

Ve por el corredor de la zona principal del sótano partiendo de la Sala de Energía hasta que llegues a una puerta doble que hay a la derecha y crúzala. Esto es la Sala de Autopsias. De momento, pasa de los cadáveres y ve hasta el armario de la esquina para recoger la Tarjeta Llave Roja (Red Card Key). De pronto, los cuerpos cobrarán vida y empezarán a cercarte. Ármate con lo más potente que tengas y acaba con ellos.

Almacén de Armas nº 2

Abandona la Sala de Autopsias y sigue hasta la próxima puerta a la derecha (pasada la Sala de Energía). Introduce la Tarjeta Llave Roja en el lector de tarjetas que hay al lado de la puerta para poder entrar dentro. Aquí encontrarás munición. Además, dentro del armario que hay al final de todo, hay una Bandolera (Sidepack) y una Ametralladora (Machine Gun). Desgraciadamente no podrás llevarte los dos ítems y deberás escoger uno. La Bandolera incrementa en dos los ítems que puedes transportar contigo, así que nuestro consejo es que te equipes con ella. Y no te preocupes por la Ametralladora, podrás recogerla en la segunda misión del otro personaje. Ya puedes volver hacia arriba por las escaleras.

Sala del Guarda

Con la nueva Llave Comisaría podrás entrar en la habitación que hay en lo alto de las escaleras, a la derecha. Cuidado, porque ahora este pasillo está lleno de perros sarnosos. Una vez dentro de la habitación del Guarda, hazte con la Magnum y la munición. Antes de salir, échale un vistazo al Diario del Guarda.

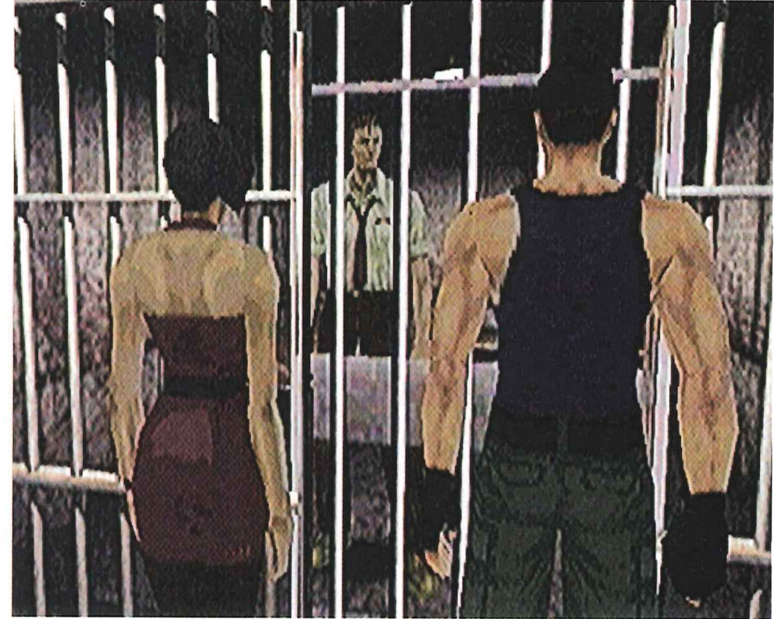
Sala de Prensa

Deja el Corredor Nordeste y vuelve hacia atrás. Cruza por la puerta doble de color azul que hay al final de la Oficina Este y gira a la derecha. La idea es que vuelvas al área en la que se encuentra la Sala de Interrogatorios y que entres por las puertas verdes situadas al fondo de la habitación. De este modo saldrás a la Sala de Prensa. En cuanto entres en esta habitación, puede que un Licker te salga al paso, así que mejor que estés preparado. Sitúate detrás de la mesa que hay al final de la sala y utiliza tu Encendedor para encender la caldera de la esquina. Ahora debes encender las tres antorchas que hay en la pared en el siguiente orden: Reina, Rey y Jack (o 12, 13, 11).
Después de hacer esto, la Rueda Dorada (Gold Cog) se desprenderá del cuadro que hay al otro extremo de la habitación. Ve y recógelo. Toma también la Película que está encima de la mesa más próxima del cuadro.
NOTA: Llegados a este punto, asegúrate de que llevas contigo la Rueda Dorada y la Manivela.

La Torre del Reloj

Sube por las escaleras y vuelve a la Biblioteca (ten











cuidado con el Licker que te saldrá al paso). Sube por las escaleras de la Biblioteca y recorre la pasarela hasta dar con la puerta. Sal de vuelta al segundo nivel del Vestíbulo principal. Sigue adelante y entra por la siguiente puerta en el área de la Torre del Reloj. Inserta la Manivela en el encaje de la derecha para hacer que bajen unas escaleras secretas. Sube por ellas. Coloca la Rueda Dorada en el espacio vacío de la maquinaria del reloj. Ahora, pulsa el botón y se abrirá un compartimento secreto.

■■ Leon: En su interior se encuentra el Enchufe Caballo (Knight Plug). Al recoger este ítem se te brindará la posibilidad de saltar por el vertedero de basura, como atajo para regresar al área de la prisión. Acepta esta opción.

■■ Claire: Recogerás la segunda mitad de la Piedra Azul en lugar del enchufe.

■■ Leon: Ve a las celdas para comprobar que Ben no tiene muy buena pinta. De todas formas, te dará una valiosa información. Cuando haya terminado, deja las celdas y baja hasta la entrada a las alcantarillas. Después de recorrer el conducto de las arañas, entra en la habitación para guardar y recoge armamento pesado junto con los cuatro Enchufes del Ajedrez. Sal de la habitación y entra por la puerta de la izquierda. Ha llegado el momento de enfrentarte al primer jefe.

■■ Claire: Combina las dos partes de la Piedra Azul y ves a buscar las otras dos si no las llevas encima. Dirígete a la Oficina del Jefe de Policía.

Oficina del Jefe de Policia (cont.)

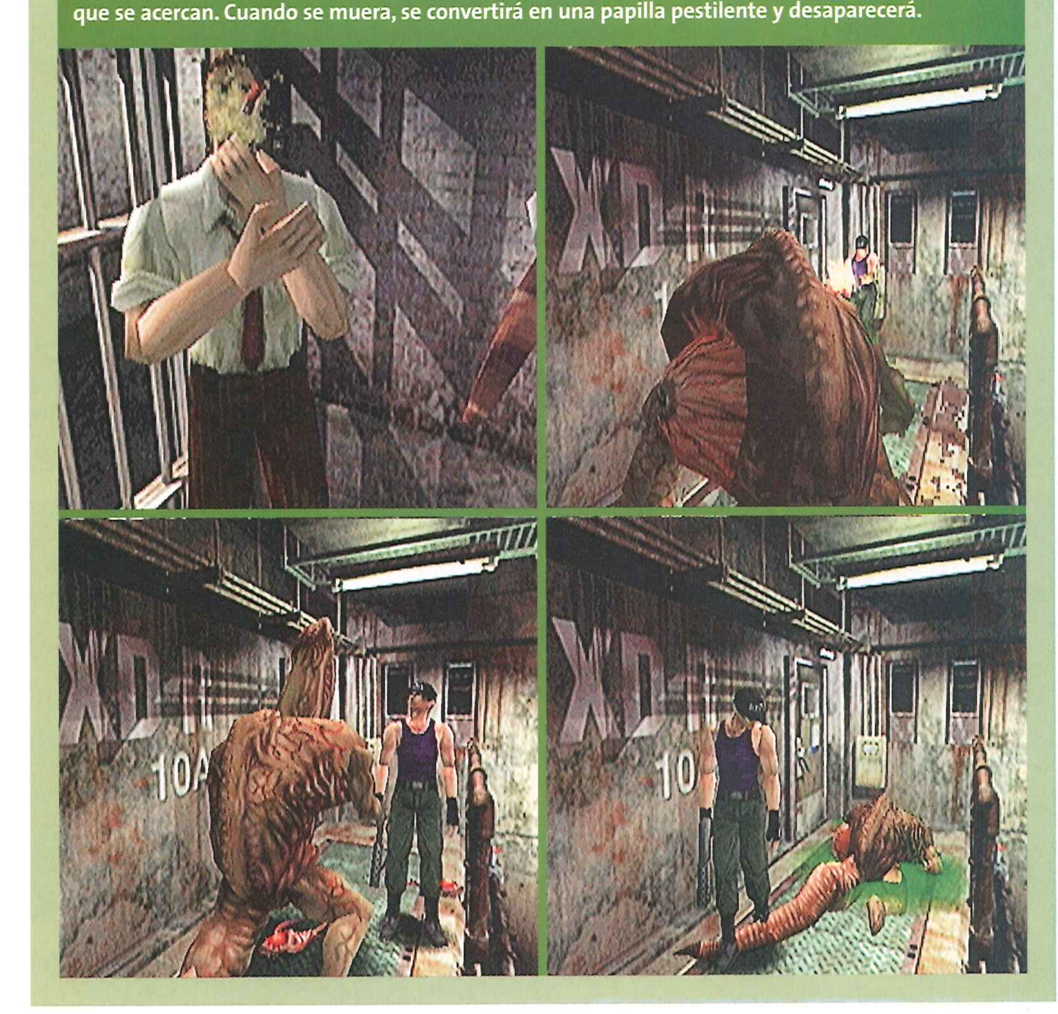
Al llegar a la Oficina del Jefe de Policía, volverás a encontrarte con Sherry. Coloca todas las piedras en la placa de la pared que hay tras el cuadro para que se abra un pasaje secreto. De momento, tendrás que dejar aquí a la niña y entrar por el interior del pasadizo. Recoge la nota que hay tirada en el suelo y súbete al pequeño ascensor para descender al nivel inferior.

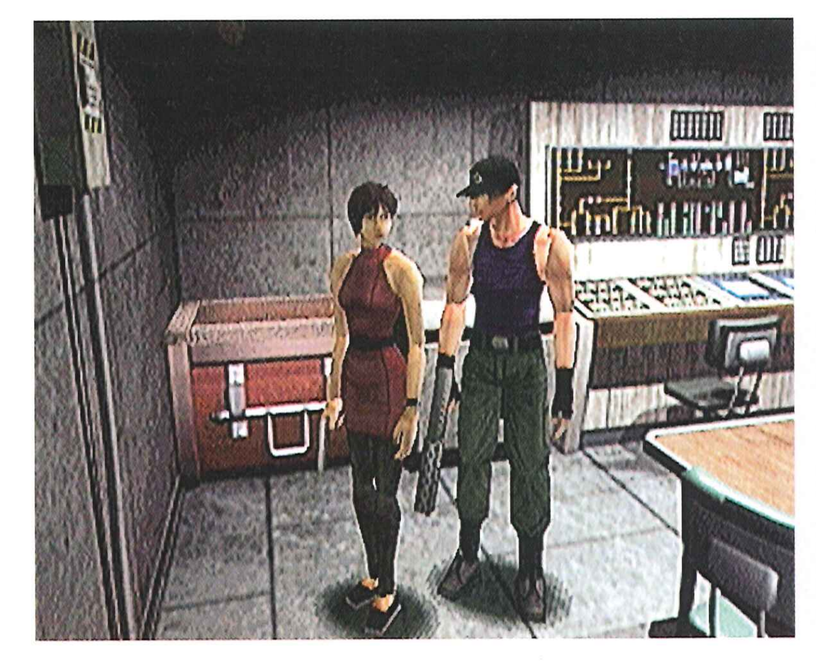
Sala de Taxidermia Inferior

Aquí volverás a ver a Irons. Éste hablará durante un rato y, entonces, empezará a ponerse raro.

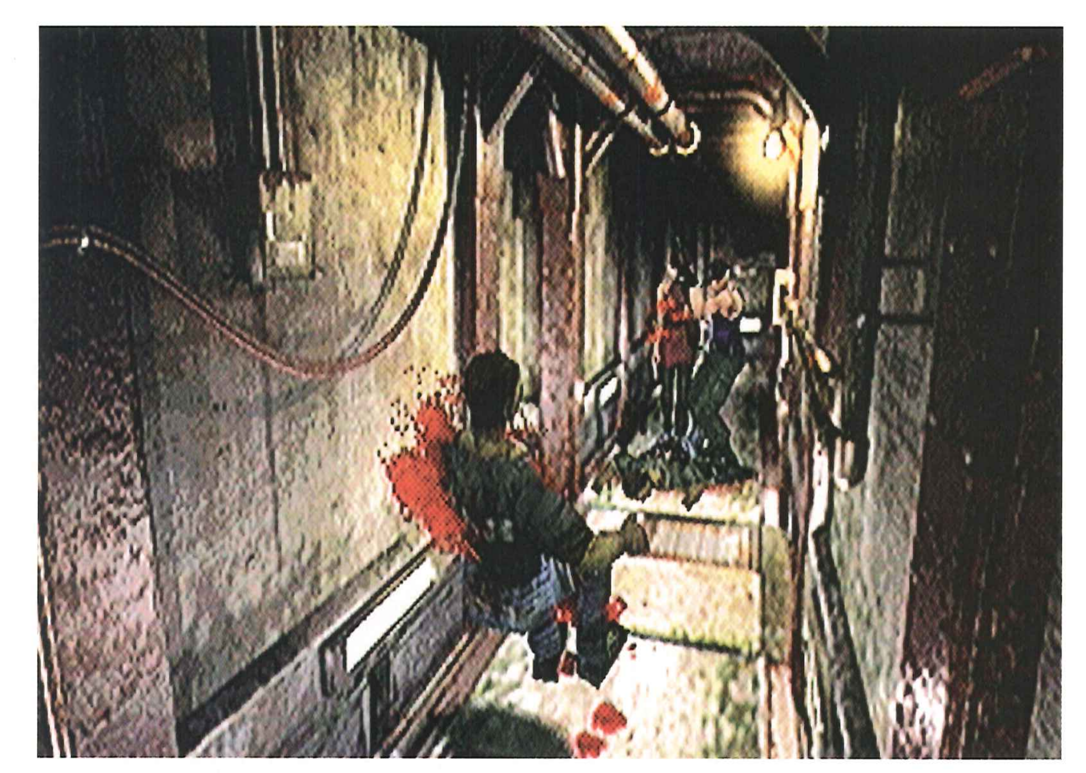
Jefe 1: Mutant Chestburster

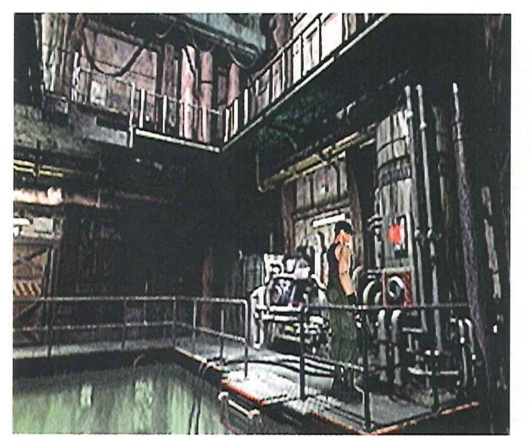
La larva que has visto en acción hace poco se ha transformado en un descomunal engendro que se abalanzará sobre ti. Durante su avance, vomitará más larvas viscosas.
Si llevas algo de armamento pesado, esto será pan comido. Concéntrate en dispararle continuamente mientras se acerca. Eso sí, también tendrás que ir apuntando a los fetos grotescos que se acercan. Cuando se muera, se convertirá en una papilla pestilente y desaparecerá.

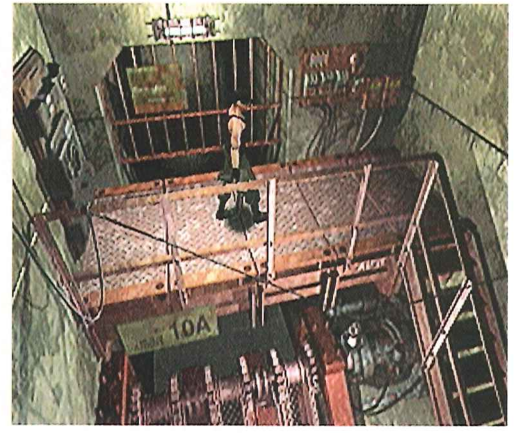














Delante de tus propias narices, un gorgojo demoníaco explotará en su interior y lo pondrá todo perdido de tripas. Recoge el Cartucho Ácido que hay debajo de la mesa y baja por la escalera.
■■ Leon: Una vez despachado el asunto, coloca los cuatro Enchufes del Ajedrez en el panel que hay cerca de la compuerta del fondo y, después, crúzala.

Sala de Control Norte

Al avanzar por la pasarela y descender por las escaleras metálicas, Ada hará su aparición. Después de la charla, salta al canal y abre la siguiente compuerta. Si avanzas un poco llegarás a la Sala de Control, donde podrás guardar la partida. Utiliza el baúl y hazte con la Cinta de Tinta, el Spray 1 Auxilios y la Munición Pistola que contiene esta área. La estancia se divide en dos niveles. Encontrarás la escalera que conduce al Almacén apartando el armario metálico situado junto a la mesita donde pillaste la Munición Pistola. Este nivel se halla completamente a oscuras pero, si buscas a tientas el farol de la pared, puedes encenderlo con tu mechero. Ahora que ya puedes ver, registra esta área para encontrar munición. Luego, regresa al nivel superior, saca la Manivela Válvula del baúl y dirígete al montacargas. En ese momento, Annette Birkin entrará en escena y te disparará. Mientras Leon yace sangrando en el suelo, tú te harás de nuevo con el control de Ada y saldrás en busca de la investigadora.

Ada Misión nº 2

En la ruta que conduce hasta las alcantarillas encontrarás un mapa. Recógelo. Luego entra por la primera puerta. Esto está plagado de arañas gigantes pero, llevando la pistola, Ada no debería tener grandes problemas para acabar con ellas. Retrocede por el túnel del alcantarillado y sube por las escalerillas que hay en la pared. Arriba te encontrarás en un túnel de ventilación lleno de cucarachas. La mejor estrategia a seguir es correr y esquivarlas. Bajando las escalerillas llegarás al otro lado, donde Ada y Annette empezarán a luchar. Al final nuestra colega lanza a su rival por la barandilla. Sigue la pasarela central y toma la escalerilla para descender al nivel inferior. Poco después, la acción volverá a Leon. Una vez con el control de Leon, sigue la misma ruta que tomó Ada y entra en las alcantarillas. Luego, gira a la izquierda en cuanto llegues al canal principal. Justo detrás de la escalerilla que usó Ada verás un nicho con dos cadáveres dentro. Registra los cuerpos para encontrar la Medalla de Lobo (Wolf Medal) y Munición Escopeta. Luego, regresa de vuelta por el canal. En el cruce, gira a la izquierda y abre la puerta de barrotes. Tras la siguiente puerta te las verás con dos arañas más. Delante de ti hay un salto de agua. Cerca hay una caja de control. Coloca la Medalla de Lobo en su sitio para ahorrarte espacio en tu inventario. Luego, entra por el hueco de la pared y cruza la puerta.
■■ Claire: Una vez despachado el asunto, ve a por Sherry y vuelve de nuevo a donde acabaste con el jefe. Avanza por la pasarela, tuerce a la izquierda y pulsa el botón que activará una escalera. Sube por ella.

Sherry Misión nº 2

Poco después de subir, Sherry caerá por un desagüe, y deberás asumir de nuevo el control de la niña. Baja hasta el almacén inferior. Aquí no tendrás que hacer otra cosa que evitar a un asqueroso zombie. Corre, gira la esquina por detrás de las estanterías y escapa por el respiradero de la pared.

Te encontrarás en un largo túnel de aspecto frío y húmedo. Tienes que atravesarlo corriendo hasta salir al otro lado. Sin embargo, dentro hay una plaga de insectos repelentes que se han encaprichado contigo. Por separado no son un gran problema, pero cuando se juntan más de cuatro te pueden dejar hecho una pena.

Lo mejor que puedes hacer es correr a toda pastilla. Una vez en el otro lado, recoge la Medalla de Lobo del triturador de basuras y la acción retornará a Claire.

Sala de Control nº 1

Dirígete a la Sala de Control y recoge las dos Hierbas Azules en el camino. Esta habitación contiene Munición Pistola y un Spray 1 Auxilios. Además, puedes guardar si quieres. La munición está dentro de una bolsa, encima de la mesa. No olvides recoger también la nota que hay al lado. Entra por la puerta cerrada que hallarás a la derecha del ascensor y saldrás a la habitación donde Sherry acaba de estar. Aquí dentro encontrarás Granadas y Flechas Ballesta. Luego vuelve arriba vía escalera. Antes de abandonar la Sala de Control, asegúrate de que llevas la Manivela Válvula y algo de armamento pesado. Luego, desciende por el ascensor.

Acabarás en una sucia cloaca infestada de arañas gigantes. En la primera área tienes cuatro. En cuanto entres, gira a la izquierda y pasa por el primer hueco. Dentro encontrarás Cartuchos Llamas. Sigue por el pasadizo, gira a la izquierda y entra por la puerta de barrotes. Después de deshacerte de dos arañas más, continúa y gira a la izquierda para entrar por el siguiente hueco y salir.

La Piscina

■■ Busca cerca de la puerta un tiesto de Hierba Azul inagotable; puedes utilizarlo si recibes alguna picadura de las arañas venenosas. Ahora ve hacia el panel que hay en la pared y utiliza la Manivela Válvula para hacer descender el puente metálico. Cuando llegues al otro lado del puente recoge las Hierbas Verdes, la Cinta de Tinta y la munición. Luego, usa la Manivela Válvula en el otro panel y sal por la puerta.

■■ Leon: Ve hasta donde está Ada. Ella te curará la herida antes de que subáis por la escalerilla.

■■ Claire: Rescata a la pobre Sherry. Ahora ábrete paso entre la basura pestilente y sube por la escalerilla que hay al otro lado, no sin antes recoger la Medalla de Lobo que la niña llevaba consigo.

Triturador de Basura Superior

■■ Ve al área de control y registra el cadáver para conseguir la Medalla de Águila (Eagle Medal). Luego, recoge la nota que se encuentra al lado. Ahora dirígete a la caja del regulador que hay debajo del ventilador gigante de la esquina. Con la Manivela Válvula podrás parar el Ventilador y



Jefe 2: Mutant Alligator

Sigue el largo pasadizo y gira la esquina. Párate a observar, en la pared de la izquierda, un cilindro de gas a alta presión. En caso de emergencia la luz roja se enciende y el cilindro de gas puede ser extraído. Ahora, sigue adelante hasta que des con la entrada de la trituradora de basura. Una vez allí, podrás ver alguien conocido a lo lejos, pero antes de que puedas llegar a ella, un cocodrilo te atacará. Sal corriendo por el pasadizo. El bicho te perseguirá. Cuando llegues al depósito de oxígeno, vuelve a examinarlo y pulsa X para que caiga una bombona al suelo. Espera a que el cocodrilo se la encuentre. Éste la atrapará en sus fauces y proseguirá con el pilla-pilla.

Aquí es donde viene lo bueno: dispárale al cocodrilo y la bala le dará a la bombona que lleva en la bocaza, con lo cual su cabeza volará por los aires. Ahora ya puedes volver a la trituradora de basura. Utiliza el panel de la pared para abrir la puerta de emergencia que se ha cerrado.

NOTA: Hay otro método de acabar con el reptil, pero es más complicado. Consiste en dispararle sin cesar mientras éste te persigue y, luego, esperar a que a que gire por el último pasillo (cuando estás contra la puerta por la que entraste al pasadizo) antes de asestarle el tiro de gracia.









seguir por el túnel de ventilación que lleva de regreso al área de aguas residuales. Una vez de nuevo en la zona, coloca la Medalla de Águila, junto con la del Lobo, en la caja de control que hay cerca del salto de agua. Esto revelará una salida.
NOTA: Si, para volver hasta aquí, has utilizado el túnel de ventilación, unos zombies furibundos saldrán del agua y te atacarán. Si, por el contrario, llegaste hasta aquí a través del pasillo del cocodrilo, no vas a coincidir con ninguno de ellos.

Estación del Teleférico

Te encontrarás en un pasadizo. Avanza hasta la puerta y entra en la Estación Central del Teleférico. Justo enfrente hay unas estanterías. Si te has deshecho del cocodrilo siguiendo el método más complicado, aquí encontrarás algo de munición (si, en cambio, te lo has cargado por la vía rápida, no encontrarás nada). Ve a la derecha del teleférico y pulsa el botón del panel de control antes de ir al otro lado y subir a bordo.
■■ Leon: Cuando el teleférico empiece a moverse, te atacará una enorme garra desde el techo, pero puedes esquivarla si no dejas de moverte. Deja que Ada se ocupe de ello.
■■ Claire: Si a estas alturas te preguntas dónde demonios se ha metido esa chiquilla, encontrarás la respuesta cuando te dispongas a subir a bordo, porque entonces Sherry reaparecerá en escena.

SECCIÓN 4: EL LABORATORIO

Fábrica Abandonada

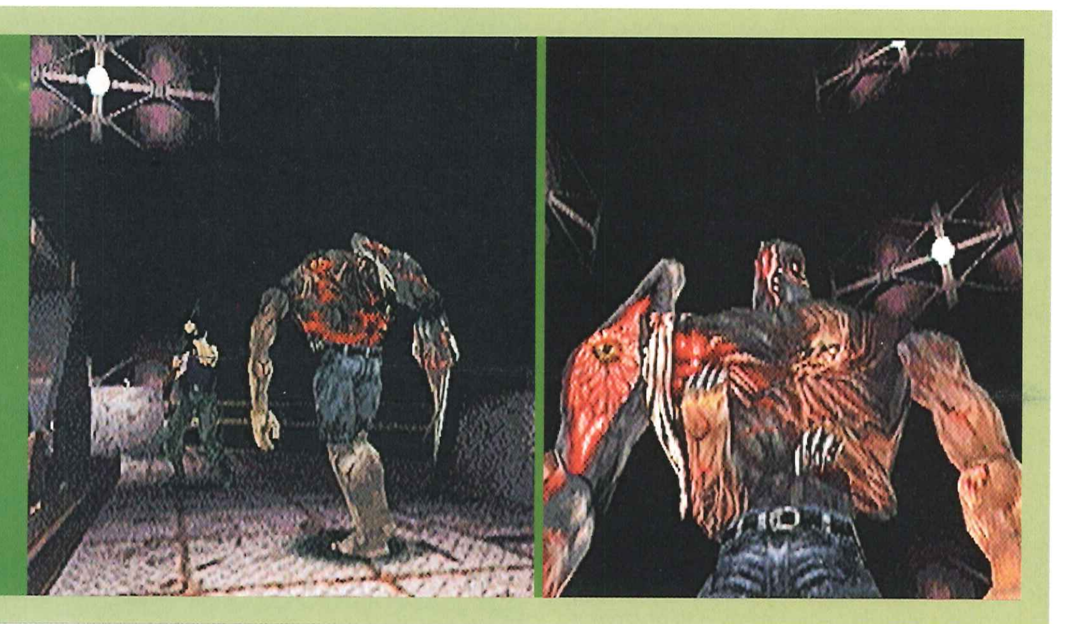
■■ Cuando llegues a tu siguiente destino, busca el Lanza Bengalas (Flare Cannon) que hay a la izquierda. Utiliza tu Encendedor para lanzar una bengala hacia el otro extremo del corredor. Esto iluminará el área y te advertirá de la presencia de un pequeño objeto reluciente que se encuentra cerca de donde tú estás. Es la Llave Caja Armas (W. Box Key). Recógela.
■■ Claire: Si no llevas el Encendedor, puedes recoger la Llave Caja Armas tanteando el suelo hasta que te agaches para cogerla y la incorpores a tu inventario.
■■ Ahora, entra por la próxima puerta. Este grupo de pasillos está lleno de zombies, así que prepara la pistola y cárgatelos a todos.
■■ Leon: Si giras saliendo del primer pasillo a la izquierda y tuerces por la siguiente esquina, encontrarás un cadáver. Regístralo y conseguirás la Pieza Escopeta (Shotgun Parts). Utilízala para potenciar tu Escopeta.
■■ Claire: Si giras saliendo del primer pasillo a la izquierda y tuerces por la siguiente esquina, encontrarás un cadáver. Regístralo y conseguirás el Lanzadescargas (Spark Shot), una nueva y demoledora arma especial.
■■ Ahora ve hacia la puerta que hay al final del último pasillo. Aquí tendrás que recorrer otra nueva serie de pasillos y te encontrarás con una nueva hornada de zombies. Si quieres, saliendo de este primer pasillo a la derecha darás con un par de Hierbas Verdes. Si no, gira a la izquierda y sube por las escaleras. Darás a la habitación para guardar. Recoge todos los ítems. Luego, puedes usar una Cinta para guardar la partida y lárgarte.

Plataforma Elevadora

Cuando entres, gira a la izquierda y registra los barriles que hay al final. Encontrarás algo de Munición Pistola. Luego, acércate a la locomotora y entra en su interior. Aquí hallarás munición y la Llave Panel Control (Control Panel Key) que necesitas para accionar la plataforma. Pon la llave en el panel que hay justo fuera de la locomotora y prepárate para un viajecito hacia abajo.
NOTA: Quizás sería recomendable que, antes de accionar los controles, guardaras el juego y te hicieras con un armamento contundente.
■■ Leon: Por desgracia, Ada ha resultado herida por la primera ofensiva de la bestia, así que Leon automáticamente se la llevará a la Sala de Seguridad.
■■ Claire: La plataforma se detendrá al llegar al

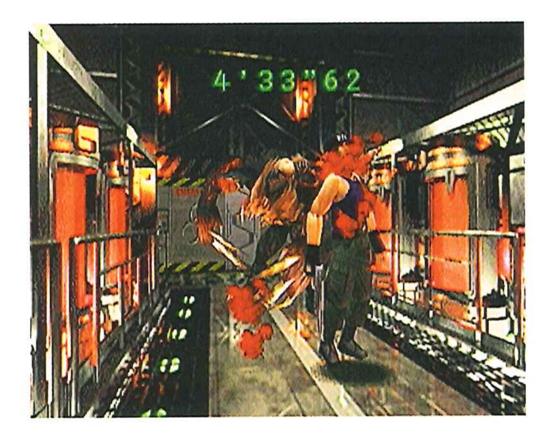
Jefe 3: William Birkin

A estas alturas, ya sabes quien es Annette Birkin. Pues bien, ahora prepárate para conocer a William, su maridito mutante. Al descender la plataforma hacia el área del Laboratorio, William hará acto de presencia y tendrás que plantarle cara. Al igual que con los demás jefes, tendrás que dispararle a discreción, pero vigila porque intentará alcanzarte con su zarpa descomunal. Evita que te acorrale en una esquina, porque te sería muy difícil zafarte de él. La mejor estrategia es que te mantengas en movimiento y le vayas disparando siempre que lo tengas a tiro hasta causarle una fatal indigestión de plomo.









último nivel inferior y Claire automáticamente llevará a Sherry a la Sala de Seguridad.

Sala de Seguridad

■■ Leon: Escena emotiva con Ada.
■■ Claire: Momento entrañable con Sherry.
■■ Recoge los varios ítems que te esperan en esta área, incluyendo munición, más una Cinta de Tinta y una Hierba Verde. Ahora, abandona la habitación, gira a la derecha y cruza por la puerta situada al fondo.

Sala Helada

Te encuentras en el complejo principal del laboratorio. Ve hasta el centro del Área Octogonal y toma el pasillo azul de la izquierda. Cruza por la puerta y gira de nuevo a la izquierda. Justo al torcer la siguiente esquina te encontrarás con la entrada a la Sala Helada. Una vez en su interior, ve hasta el pequeño mueble de estantes, recoge la Caja de Fusibles (Fuse Casing) y llévalos hasta la máquina que hay al otro lado.
Inserta la caja en la máquina y una secuencia mostrará cómo un brazo mecánico coloca un Fusible dentro de la caja. Recoge el Fusible Principal (Main Fuse) resultante y abandona la sala. Regresa al centro del Área Octogonal y coloca el Fusible Principal en el mecanismo que hay en el medio. Esto restablecerá la energía del resto del laboratorio.



Dormitorios

Desde el mismo centro de esta área, toma el pasillo de color rojo y cruza por la puerta. Luego, gira a la derecha y entra a los Dormitorios por la puerta que hay al final de todo. Dentro de esta habitación encontrarás dos notas y Hierba Azul inagotable.
■■ Leon: Aquí también encontrarás el Lanzallamas.
■■ Claire: Puedes coger más flechas para la Ballesta.
■■ También hay un ordenador desde el que puedes activar el gas Anti-B.O.W. Hazlo, y luego fríe al vegetal de la esquina con el Lanzallamas o con los Cartuchos Llamas del Lanzagranadas (Flamethrower). Cuando se marchite, trepa hasta el conducto de ventilación. Dentro de esta nueva estancia tendrás que plantar cara a dos Lickers. Si antes has activado el gas, podrás cargártelos tranquilamente. Aquí también hallarás munición y una Cinta de Tinta. Recoge ambas cosas y sal por la puerta principal.

Escaleras del Ala Oeste

Cuando salgas de la zona de los Dormitorios ve hasta la persiana metálica que hay al final y ábrela pulsando el interruptor rojo de la pared. Cuidado: al otro lado tienes a dos vegetales



esperándote. Fríelos y, si te rocían con su veneno, vuelve a los dormitorios y utiliza la Hierba Azul inagotable. Cruza la siguiente puerta y dirígete a la plataforma de las escaleras de metal. Tendrás que cargarte otra plantita, pero tarda tanto en girarse, que tienes tiempo de escabullirte por las escaleras antes de que te descubra.

Pasillo B4

Cruza por la puerta del final de las escaleras y prepárate para enfrentarte a unos Lickers. Estos son mucho más fieros que los de antes y resultan bastante más duros de pelar. Continúa por el pasadizo (pasa del ordenador y de la puerta grande porque todavía no puedes utilizar ninguna de las dos cosas). Entra en la Sala de Monitores.

Sala de Monitores

Ve hasta el panel de monitores y recoge el mapa del terminal. Aquí puedes guardar el juego y almacenar algunos ítems en el baúl. Cuando hayas terminado, sal por la puerta que hay al lado de la máquina de escribir.

NOTA: Si conseguiste la Llave Caja de Armas, llévala contigo.



El Laboratorio del Dr. Birkin

Sigue el estrecho pasadizo y gira a la izquierda. Cruza por la primera puerta que encuentres y entrarás en el Laboratorio de William Birkin. Abre con la Llave Caja Armas las taquillas que hay entrando a la izquierda.

Leon: Dentro hallarás la Pieza Magnum (Magnum Parts).

Claire: Coge las Granadas que hay dentro.

Luego, cruza por la siguiente puerta y deshazte de los zombies. Dentro del laboratorio tendrás que encargarte de otro puñado de muertos vivientes. Una vez en el interior del laboratorio principal, recoge la Tarjeta Llave Laboratorio (Lab Key Card) de encima de la mesa y después sal de la estancia.

Sala del Administrador de Red

Abandona el área del Laboratorio.

Claire: Annette te acusa de haber matado a su marido. El mutado William interrumpe la amigable charla y Annette se aproxima hasta donde él se encuentra. Como premio a su fidelidad, William le propina un zarpazo mortal. Acércate hasta ella y te entregará un importante documento: la fórmula química para salvar a la pequeña Sherry.

Ve directamente hacia la habitación que tiene esos huevos tan sospechosos fuera. Utiliza la Tarjeta Llave Laboratorio para entrar en ella. Dentro tendrás que vértelas con una polilla gigantesca. Escoge un arma potente y la exterminarás con rapidez y eficacia. Después, ve hasta el ordenador que hay en la esquina.

Líbrate de todos los bichos de la zona con cualquiera de tus armas y, luego, utiliza el ordenador. Inscríbete como «GUEST» y registra tu huella dactilar. Ahora lárgate y sube por las escaleras por las que has venido.

Sala de la Cápsula G

Cuando llegues arriba de las escaleras, vuelve al área octogonal del principio y entra al pasillo azul. Esta vez, en lugar de dirigirte hacia la Sala Helada, gira a la derecha y, después de abrir la persiana metálica, entra por la siguiente puerta. Como antes has registrado tu huella dactilar, ahora puedes introducir la primera parte del doble sistema de cierre. Al grabar tu huella en la terminal, permitirás que el otro personaje pueda hacer lo mismo en la segunda misión y, así, entrar en una zona de acceso restringido.

Sala V.A.M.

Utiliza la Tarjeta Llave Laboratorio para entrar en la habitación situada entre la Sala Helada y la Sala de la Cápsula-G y dispónte para la acción. Dentro te encontrarás con un puñado de zombies. Después de acabar la faena, pulsa el interruptor rojo de la pared que hay justo frente a la entrada.

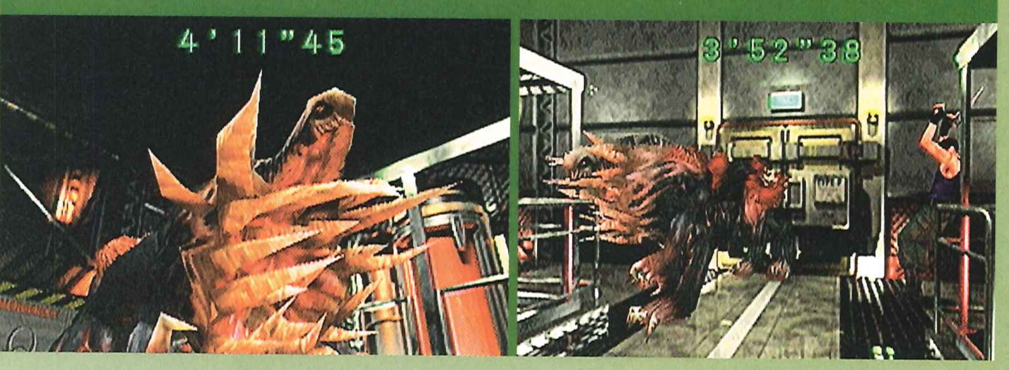
Leon: Recoge el Disco MO (MO Disc) que hay encima de la mesa de operaciones. Luego, hazte con el Spray 1 Auxilios y la Munición Magnum y abandona la sala.

Claire: Recoge el Cartucho Vacuna (Vaccine Cartridge) de encima de la cama para curar a Sherry. Lleva este cartucho al terminal V.A.M. situado en el centro de la habitación e insértalo. Ahora, recoge el Disco MO que está en el quirófano, pulsa el interruptor del Controlador de Sistema V.A.M que hay al lado y pilla la Vacuna Base en el terminal V.A.M. Vuelve al Laboratorio del Dr. Birkin. Lleva la Vacuna Base a la máquina que hay en la parte de atrás del Laboratorio. Recoge la Vacuna resultante (Final Vaccine).

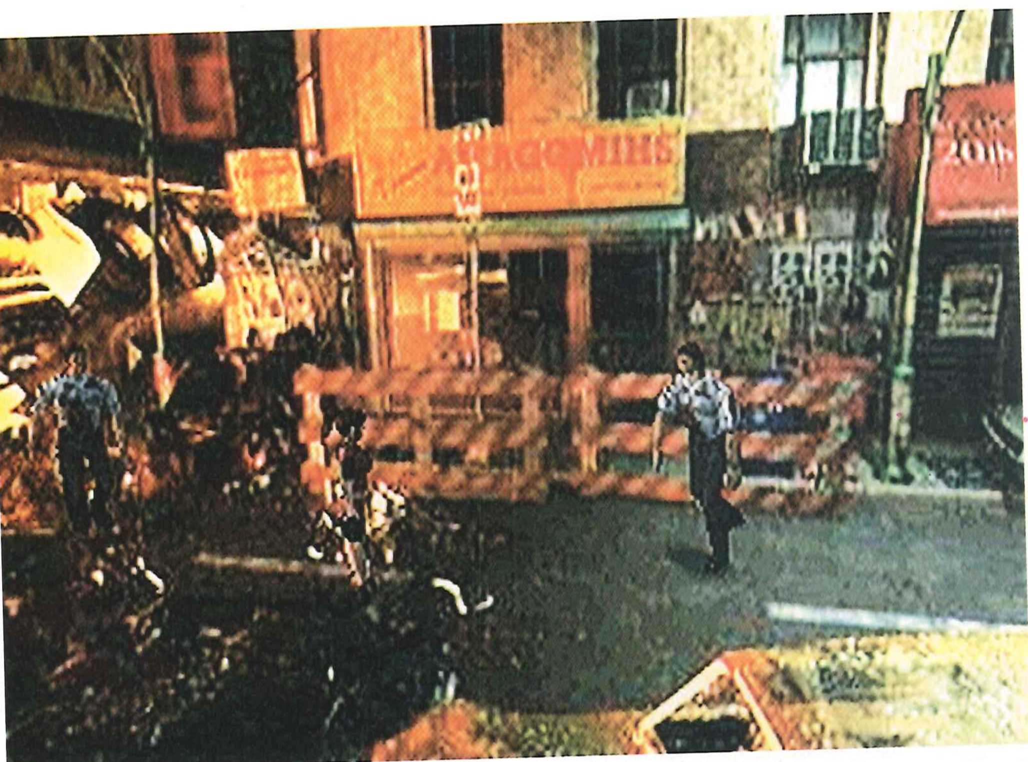
Con el Disco MO, vuelve a bajar por las escaleras hasta el Pasillo B4 e insértalo en el ordenador que hay al lado de la puerta grande cerrada. En cuanto se abra corre para dentro, pero

Jefe final: William Birkin

Bienvenidos al último desafío de esta primera misión. Has llegado a la sala del ascensor. Baja todo recto hasta el centro y pulsa el interruptor que hay al fondo, en la pared de al lado del ascensor. De repente, el último jefe del nivel caerá del techo. Durante su primera materialización, este bichejo se mueve despacio y puedes atacarle desde lejos. Dispárale a toda castaña con la Magnum o con los Cartuchos Llamas para someterle. Después de recibir tres balazos ya debería caer. Pero que haya caído no significa que se haya ido para siempre. El tío se transformará en una bestia perruna demoníaca y empezará a brincar por todas partes en un intento de pillarte desprevenido y abalanzarse sobre ti. Sigue el mismo método que con el jefe anterior: no dejes de correr y endíñale todo lo que tengas. Al final, caerá. Entra en el ascensor y largarte.



antes asegúrate de que llevas encima todo el armamento pesado que puedes cargar, porque vas a necesitar una potencia de fuego que ni te cuento (quizás sería mejor que grabaras antes de entrar). Prepárate porque te espera el jefe final.
Ya puedes sentarte tranquilamente a observar la secuencia final. Pero todavía te espera lo mejor, así que guarda el juego y prepárate para ayudar al otro personaje a salir con vida de su propia aventura. Buena suerte.



MISIÓN 2

SECCIÓN 1: LÍMITES DE LA CIUDAD

La Calle
Las diferencias de esta segunda misión con respecto a la primera son evidentes desde el principio. Notarás que ahora empiezas al otro lado del camión en llamas. Por suerte aquí no hay tantos zombies. Limítate a esquivar corriendo a los tres no-muertos que acechan en esta sección de la calle y, luego, entra en el complejo policial.

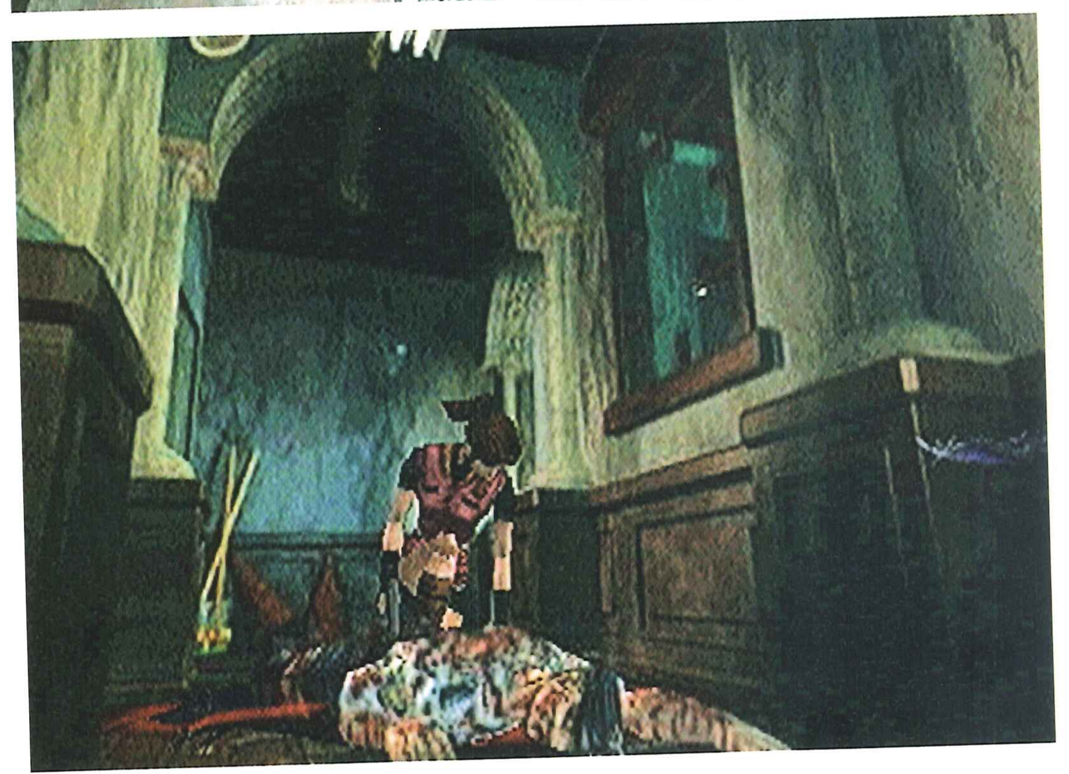




Complejo Policial
Corre hacia el final de esta nueva sección, sortea a los dos zombies y entra en la pequeña oficina que hay al otro lado del Patio, al lado de dos coches de policía. Dentro encontrarás la Llave de Cabina (Cabin Key). A continuación, vuelve a cruzar por el Patio hasta el otro extremo y utiliza esta llave para entrar dentro de la Cabaña.

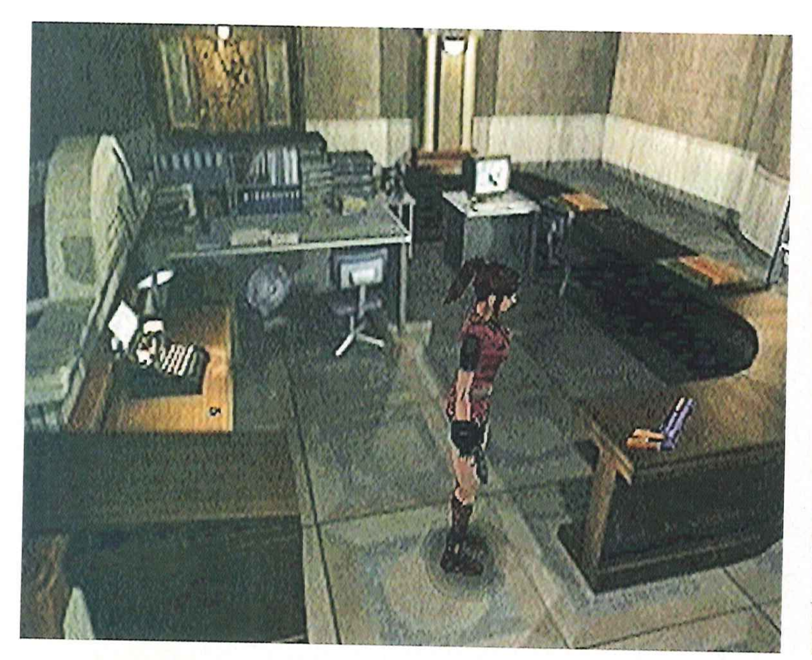
La Cabaña
Seguro que esta parte te suena, porque acabas de entrar por la puerta a la que no pudiste acceder cuando estabas en el área exterior de la primera misión (aquella por la que entraron los dos zombies). En la mesa de la izquierda hay Munición Pistola y una Cinta de Tinta.

Área Exterior
Sal de la Cabaña por la puerta que hay enfrente y sube por las escaleras de metal hasta el Tejado. Una escena nos muestra como el helicóptero se incrusta contra el edificio. De momento, pasa de todo y entra en el Corredor de los Cuervos.



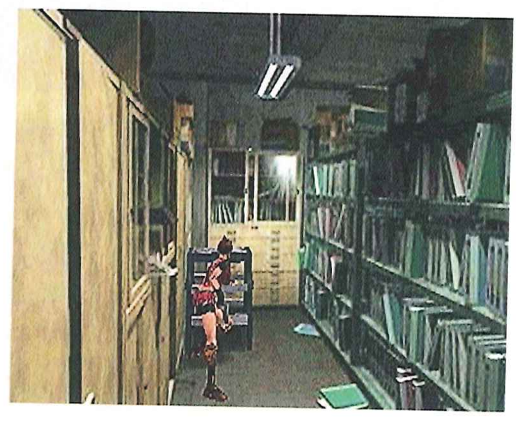
SECCIÓN 2: COMISARÍA DE POLICÍA

Corredor de los Cuervos
De nuevo, aquí podrás escoger entre liquidar a los pajarracos o esquivarlos. La mejor elección es que te los cargues, porque el cadáver que han desguazado a picotazos esconde una ración de Munición Pistola. Además, tendrás que volver aquí en otras ocasiones, así que es más interesante que despejes la zona ahora. Avanza hasta el final del corredor y cruza por la puerta opuesta a por la que entraste.











Pasillo 2F

Aquí te encontrarás con los restos del helicóptero, pero también hay dos Lickers. Puedes cargártelos si quieres, pero te recomendamos encarecidamente que cruces el pasillo y entres, por la primera puerta, a la Sala de Espera 2F. Dentro encontrarás una Cinta de Tinta, Munición Pistola y un Diario.

Vestíbulo Principal 2F

Deja la Sala de Espera 2F por la puerta del fondo y saldrás al segundo nivel del Vestíbulo Principal. Corre rápidamente hasta el otro lado.
Tendrás que ir deshaciéndote de los zombies que te saldrán al paso. Al otro extremo del Balcón, encontrarás la Medalla Unicornio, esencial para el progreso en esta misión.
Recógela y, luego, dirígete hasta el centro de esta planta del vestíbulo. Allí deberás activar las escaleras de emergencia para poder bajar a la Entrada Principal.

Entrada Principal 1F

Ve a Recepción y hazte con la Cinta de Tinta.
■■ Claire: Aquí también puedes hacerte con el Lanzagranadas.
■■ Leon: Puedes recoger la escopeta.
■■ Luego, acércate a la estatua de la fuente y, al igual que en la primera misión, coloca la Medalla Unicornio para que caiga la Llave Comisaría.

Oficina del Ala Este

Cuando hayas conseguido la llave, vuelve a subir por las escaleras de emergencia del Vestíbulo y regresa al Corredor de los Cuervos. Una vez allí, cruza por la puerta que hay siguiendo recto y baja por las escaleras metálicas del exterior hasta la Oficina del Ala Este. A la izquierda te encontrarás con el área de la Oficina Principal y lo primero que verás será la Manivela Válvula: está en una estantería situada cerca de la puerta. Limpia la zona de zombies. En la caja fuerte (la combinación sigue siendo 2-2-3-6) hay munición y un Mapa, y por ahí también encontrarás varios ítems. Ya te puedes volver.

El Tejado

Vuelve al Corredor de los Cuervos y sal por la puerta de la derecha. Ahora, vuelve a utilizar la Manivela Válvula para abrir la válvula de agua y extinguir el fuego del helicóptero.
Después, registra los restos del aparato para hacerte con munición.

Tyrant-103

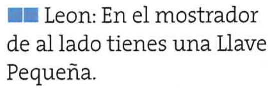
Después de una escena, te encontrarás por primera vez con este enemigo que no dejará de perseguirte durante toda la aventura. Cuando empiece a avanzar lentamente hacia ti, descárgale una buena dosis de armamento pesado. Evita acercarte a él porque te arreará un puñetazo. Después de dispararle constantemente caerá, permitiéndote cachearlo para hacerte con cualquier tipo de munición que lleve encima.

El Almacén

Vuelve al Pasillo 2F, donde asoma el morro del helicóptero estrellado. Ahora puedes entrar tranquilamente por la puerta que hay delante de los restos. De momento, no hay mucho que hacer en el Almacén aparte de recoger la Llave Tarjeta Azul (Blue Card Key) que se encuentra encima de las cajas de embalaje. A continuación, baja por la escalera de emergencia hasta el Vestíbulo Principal. Inserta la Llave Tarjeta Azul en el ordenador que hay en el mostrador principal de Recepción para desactivar las cerraduras de las dos puertas de la planta baja y las de la Biblioteca.

Sala de Espera

Aléjate del ordenador y cruza por la puerta que se encuentra más próxima a la fuente. Entrarás en la Sala de Espera de la primera planta. Las cosas han cambiado aquí: ahora tendrás que enfrentarte a tres zombies. Deja los ítems que no necesites dentro del baúl.
■■ Claire: Utiliza tu Ganzúa para abrir la mesita metálica y hacerte con el Spray 1 Auxilios.
■■ Leon: Utiliza la Llave Pequeña para abrir la mesita y hacerte con la Munición Escopeta.



Sala de Archivos

■■ Ves al corredor donde te encontraste a un Licker por primera vez. Utiliza la Llave Comisaría para abrir la primera puerta a la derecha y entrar en la Sala de Archivos.
■■ Claire: Empuja las escalerillas hacia arriba y sitúalas contra el armario del fondo. Sube y recoge el Encendedor.
■■ Leon: Esta vez, aquí no hay nada que valga mucho la pena (aparte de un Spray 1 Auxilios y una Cinta de Tinta).

Sala de Instrucciones

■■ Entra por la puerta que hay al final del corredor y accederás a un nuevo tramo de pasillo con las ventanas protegidas con tablones de madera. Cruza por la primera puerta a la derecha y entra dentro de la Sala de Instrucciones. Ve hasta el otro lado y entra en la habitación que hay al fondo. Enciende la chimenea con tu Encendedor para conseguir una Joya Roja.
■■ Claire: En las cajas que hay a la derecha encontrarás Munición Pistola.

Escaleras del Ala Oeste

■■ Sigue a través del Corredor y entra por la puerta que hay al final de la sección. Entra en el Cuarto Oscuro que hay debajo de las escaleras (antes, recoge las dos Hierbas Verdes que encontrarás fuera), hazte con la Cinta de Tinta.
■■ Leon: En la vitrina que está situada aquí encontrarás Munición Pistola.
■■ Deja todos los ítems que te sobren y guarda el juego. Abandona la habitación y sube por las escaleras.

Vestíbulo de las Estatuas 2F

Aquí vas a tener que resolver el puzzle de las estatuas para conseguir la segunda Joya Roja. Desplaza las estatuas como antes y lárgate por la puerta de atrás.

Oficina S.T.A.R.S.

Ahora entra en la oficina del equipo S.T.A.R.S por la primera puerta de la izquierda.
■■ Claire: Leon se encuentra dentro de la oficina y, después de una breve charla, te entregará el Diario de Chris. Abre el armario que queda a la derecha de la puerta principal y dentro hallarás la Ballesta. Luego recoge la Llave Comisaría.
■■ Leon: Abre el armario que hay a la derecha de la entrada y dentro hallarás la Magnum. También hallarás Munición Pistola escondida bajo el póster que hay cerca del escritorio del fondo. Al salir conseguirás la Llave Comisaría si persigues a Sherry. En las taquillas que hay al lado se oculta una caja de Munición Escopeta. Retrocede por donde viniste.

Salón 2F

■■ Sigue el pasadizo y encontrarás la puerta que da al Salón. Utiliza la Ganzúa o la Llave Pequeña para abrir el cajón de la mesita que hay al girar la esquina.
■■ Claire: Dentro hallarás Munición Pistola.
■■ Leon: Recoge la Pieza Pistola.
■■ Luego, regresa por donde has venido. Por ahora, es mejor que no entres en la Biblioteca. Vuelve a bajar por las escaleras. Tira un poco hacia delante y gira a la izquierda para continuar hasta el final del pasillo. Abre la puerta del fondo con la Llave Comisaría y entra al Almacén de Armas.

Almacén de Armas nº 1

Aquí puedes hacerte con una Película y munición o flechas.
■■ Claire: Utiliza tu Ganzúa para abrir el armario del fondo, que contiene el Explosivo.
■■ Entra por la otra puerta de esta estancia.

Oficina del Ala Oeste

Cárgate a todos los zombies. Ve a la taquilla del fondo y busca la Munición Pistola.

■■ Leon: En el mostrador de al lado tienes una Llave Pequeña.
Luego entra en el pequeño despacho anexo.
■■ Claire: Hazte con el Detonador que encontrarás encima del escritorio (combínalo con el Explosivo para ahorrar espacio en tu inventario).
■■ Leon: Hazte con la Llave Comisaría que hay encima de la mesa.
■■ Sal de aquí por la puerta cerrada que te llevará hasta el Vestíbulo de la Entrada Principal.

Ala Este

Una vez en el Vestíbulo, ve desde allí hasta la pequeña puerta que hay cerca de la Entrada Principal. Entra y prepárate para encargarte de unos cuantos zombies rabiosos. El primero de ellos te aguarda tras la puerta, así que busca en tu inventario algún arma suficientemente potente. Luego, corre contra la pared, gira y deshazte del resto de muertos vivientes. Continúa hasta el final del pasillo y cruza por la puerta.





Sala de Interrogatorios

Sigue por el nuevo pasillo y entra por la primera puerta que te encuentres.

Claire: Recoge el Spray 1 Auxilios, pero, cuidadín, porque un Licker atravesará el espejo y se te echará encima.

Leon: Recoge el Spray 1 Auxilios y el Enchufe Torre que hay en la estantería.

Sal, sigue por el pasillo y entra por la siguiente puerta que veas. Mira arriba porque hay otro Licker colgado del techo. Recoge la Munición Pistola de la estantería.

Claire: Ahora tendrías que volver al Corredor donde asomaba el morro del helicóptero. La mejor ruta es volver por donde has venido y atajar por la Oficina Este, a la que accedes a través de las puertas azules del Corredor del Ala Este. Cruza por la puerta abierta que hay al fondo, pasa por encima del cadáver del poli y sal por la puerta de al lado. Sube por las escaleras y entra por la puerta que hay arriba de todo. Corre para adelante y cruza por la puerta del final.

NOTA: Asegúrate de que llevas encima el Detonador y el Explosivo y combínalos.

Ahora que ya tienes la bomba montada, colócala cerca de los restos del helicóptero y corre para protegerte de la explosión. Pasa a través del nuevo boquete que se ha abierto en la pared, corre por el pasillo y entra en la habitación del final. Ésta es la Oficina de Irons, el jefe de policía. Acércate al cadáver que yace sobre el escritorio; Irons se presentará y te explicará qué ha pasado. Lárgate por la otra puerta.

Sigue el pasadizo y cruza por la siguiente puerta. Ésta es la Sala de Taxidermia del Jefe. Al entrar oirás unos pasos extraños. Pasa a la siguiente habitación, que se encuentra completamente a oscuras, y dale al interruptor de la pared. Se encenderá la luz y, por fin, conocerás a Sherry Birkin. En cuanto te ganes su confianza, regresa a la Oficina del Jefe. Irons ya se habrá ido pero, antes, te habrá dejado la Llave Comisaría y su Diario personal. Regresa por el Corredor de los Cuervos y sigue recto hasta salir por la puerta que te conducirá a las escaleras metálicas exteriores. Baja por ellas y entra en la Oficina del Ala Este. Pasa por encima del policía muerto y, sin abandonar el pasillo, sigue hasta la puerta del final; ahora, con la Llave Comisaría que recogiste hace un momento podrás entrar.

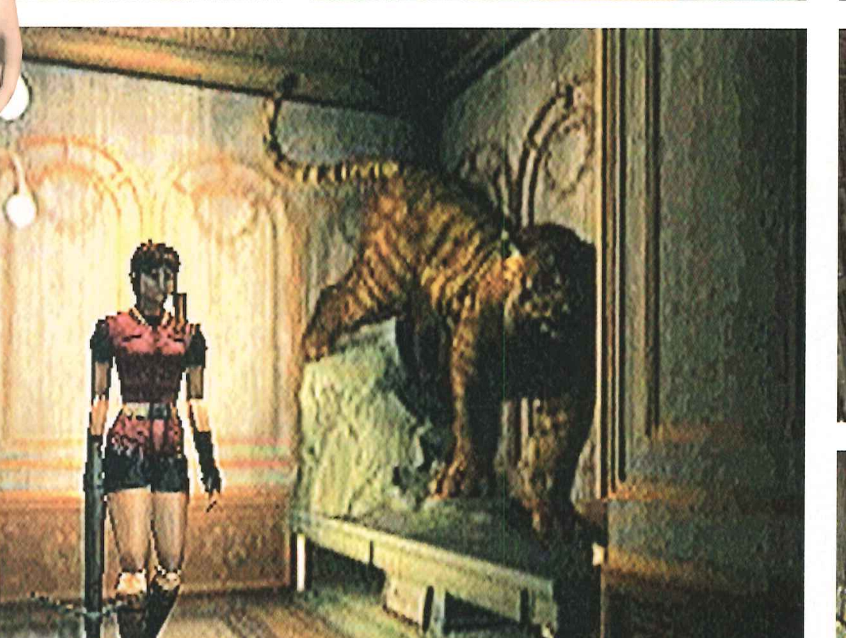
León: Regresa al Ala Este y cruza por las puertas azules que conducen a la Oficina del Ala Este. Sal por la puerta abierta de atrás y gira a la izquierda hasta la puerta que hay al final.

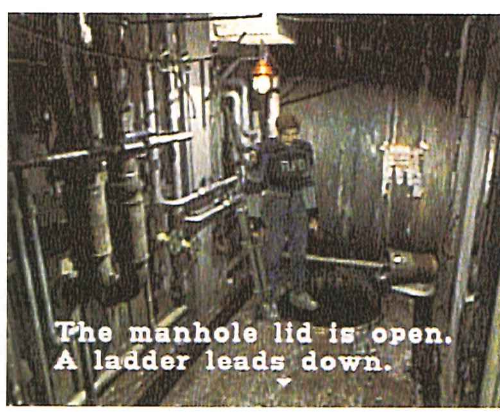
Corredor Nordeste

Aquí te encontrarás un par de Hierbas Verdes y un chucho que guarda la zona. Sácatelo de encima antes de bajar por las escaleras de piedra.

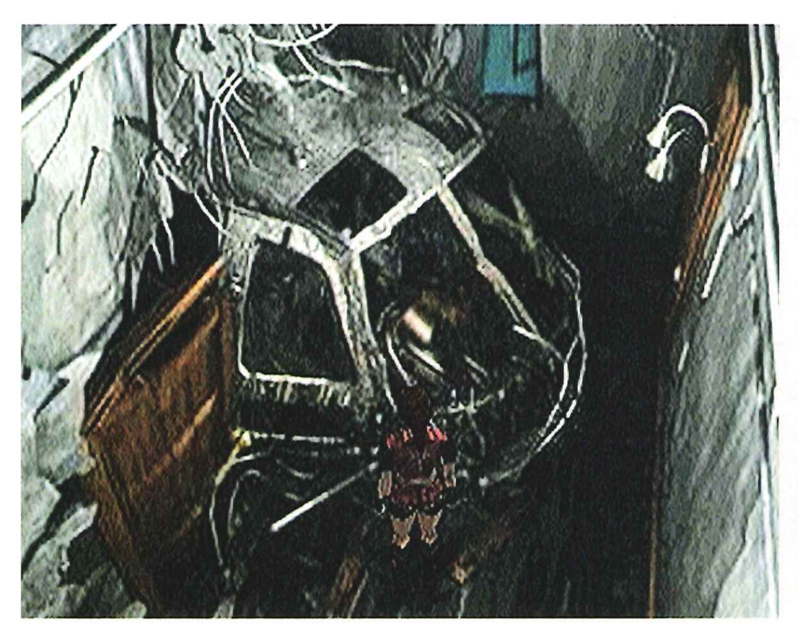








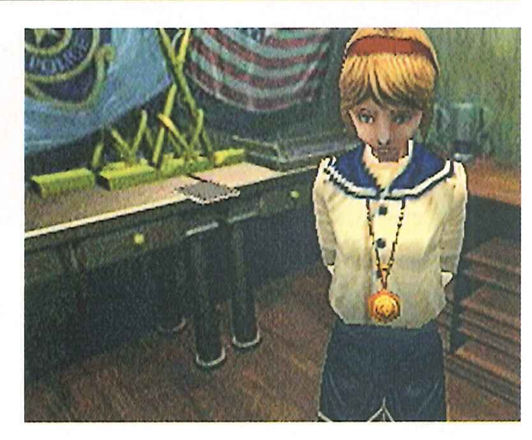












SECCIÓN 3: EL SÓTANO

Área Exterior

Claire: Sigue adelante. Cuando salgas al callejón exterior, unos perros saltarán desde arriba. Es mejor que corras hacia delante y te metas por el alcantarillado.

Túneles Inferiores

Cuando llegues abajo, encontrarás una Sala de Grabación a la izquierda. Entra, incluso si no vas a guardar porque, de lo contrario, no encontrarás a Sherry a la salida. Al dejar la habitación, y después de una breve charla, pasarás temporalmente a tomar el control de la niña.

Sherry Misión nº 1

Sherry debe continuar armada tan sólo con un Spray 1 Auxilios. Cuando se escabulla por el agujero en el muro, sube en el ascensor y prepárate para correr. Arriba tendrás que escapar de un puñado de zombies. Abandona la sala del ascensor, gira a la derecha y corre hasta la siguiente puerta. Dentro, hay un puzzle que resolver. Cruza el área de control y baja por los altos escalones. Al final te encontrarás tres cajas de embalaje. Colócalas en línea recta contra la pared del fondo. Después de la faena, vuelve a subir los escalones y pulsa el botón que hay en el panel de control. La zona de las cajas se llenará de agua y podrás cruzar al otro lado. Una vez allí, recoge la Llave Comisaría. Ahora puedes ayudar un poco más a Claire y conseguirle unas cuantas Granadas. Gira a la derecha, cruza la trampilla y baja todo recto hasta la puerta que hay en la esquina del fondo.
Vuelve al ascensor y regresa a donde está Claire para darle los ítems. A partir de aquí, la señorita Redfield seguirá sola.

Sala de Energía

Vuelve a subir por la escalerilla, encárgate de los perros y accede de vuelta al pasillo del sótano. Ignora momentáneamente la doble puerta que queda a la izquierda de Claire y continúa por el pasillo hasta dar con la doble puerta de la Sala de Energía. Dentro hay una Hierba Verde y un Mapa Comisaría de Policía B1, pero el principal objetivo es restablecer el suministro de energía del Almacén de Armas. Sube hasta el panel de control que hay en la esquina. Tienes que activar los interruptores correspondientes para restablecer la energía. Para ello selecciona: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba.

Sala de Autopsias

Vuelve a la primera puerta doble que te has encontrado antes en este pasillo. Tendrás que deshacerte de dos Lickers. Ve hasta el armario de la esquina y hazte con la Llave Tarjeta Roja.

Almacén de Armas nº 2

Abandonada la Sala de Autopsias, sigue el pasillo hasta la próxima puerta a la derecha (una vez hayas pasado la Sala de Energía). Introduce la Tarjeta Llave Roja en el lector que hay al lado de la puerta y entra dentro.
Aquí encontrarás Munición para la Pistola y Cartuchos Ácido. Además, si cuando estuviste aquí con Leon dejaste la Ametralladora, ahora Claire podrá recogerla.

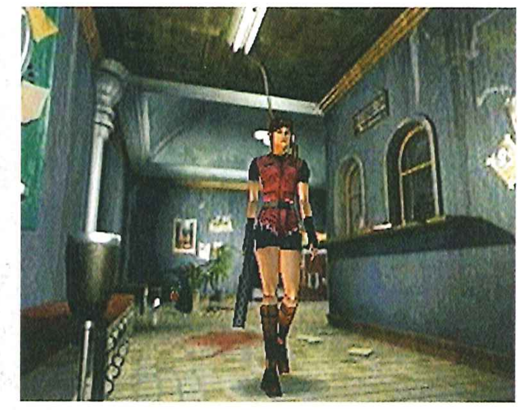
Las Celdas

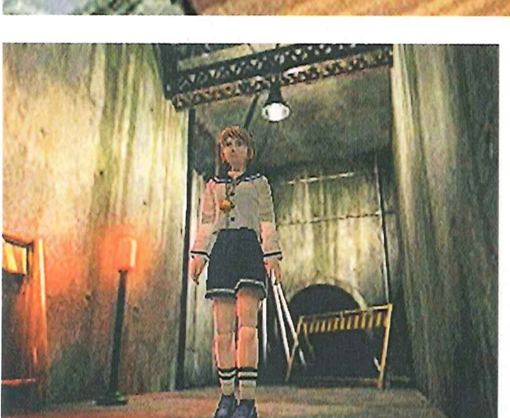
Continúa por el Pasillo del Sótano y sal por la puerta del fondo para llegar al Párking. Dos perritos saldrán a darte la bienvenida. Ahora que Leon ha apartado el camión que bloqueaba la puerta de acceso al área de las celdas, puedes aventurarte en esta sección e ir a por las Flechas Ballesta. Las encontrarás en las estanterías que hay al lado de la celda de Ben.
Ten cuidado con los chuchos: toda el área está plagada de ellos. Además, si entras en la Perrera hallarás la Manivela.

Sala de Energía

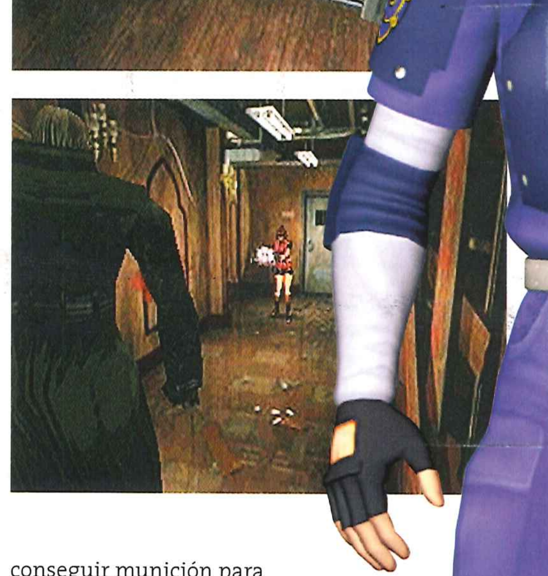
Leon: Dirígete hasta el final del corredor y, cuando llegues al cruce, gira hacia la derecha. Entra en la Sala de Energía. Devuelve el suministro eléctrico a la Sala de Armas 2 utilizando la combinación: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba. Abandona la Sala.











Las Celdas

Continúa por el Pasillo del Sótano y cruza por la puerta del fondo que sale al Párking.
Sigue todo recto, ayuda a Ada a mover el furgón y entra en las celdas.
Encima de la mesa encontrarás una Película. Recógela y, luego, charla con Ben. Cuando hayas acabado, ve a por la Llave Alcantarilla que hay en las estanterías. Abandona el área de la prisión y entra en las Perreras por la primera puerta de la izquierda. Ve hasta la entrada a las alcantarillas, usa la llave y baja por la escalerilla.

Entrada a las Alcantarillas

Saca la Escopeta y avanza con cuidado. Con tu arma puedes acabar con las arañas y evitar que te envenenen con sus picaduras. Al llegar al final de las alcantarillas, sube por las escaleras y entra por la puerta. Darás a un pequeño pasillo. Entra en la primera habitación que hay a mano izquierda y allí podrás guardar la partida. A continuación, vuelve al pasillo y entra por la siguiente puerta. Accederás a una sala. Es importante que entres en las dos estancias porque, de lo contrario, no coincidirás con Ada a la salida. Después de otra pequeña charla, ésta se meterá por un agujero en la pared y tú pasarás a hacerte con el control de la chica.

Ada Misión nº 1

Entra por la primera puerta y encárgate de los muertos vivientes. Cruza hasta el otro lado de la pasarela y avanza hacia la izquierda para llegar a la puerta del final. Dentro tendrás que resolver un puzzle. Pasa por el panel de control y baja por los altos escalones. Verás tres cajones de embalaje justo enfrente de ti. Tienes que moverlos para que formen una línea recta contra la pared del fondo. Vuelve a subir los escalones y pulsa el botón que hay en el panel de control. El área de las cajas se llenará de agua, y podrás cruzar al otro lado. Una vez allí, recoge la Llave Comisaría (con forma de Trébol) de la estantería y vete. Antes de regresar al lugar de encuentro con Leon, puedes girar justo saliendo a la derecha y bajar en el ascensor para conseguir munición para tu Escopeta.

Sala de Autopsias

Vuelve hacia atrás y cruza toda la zona del Párking. Pasa por la Sala de Energía y continúa por ese corredor que conduce de vuelta a arriba, hasta llegar a una puerta doble que hay a la derecha. Esto es la Sala de Autopsias. Justo al entrar dos Lickers chupones te saldrán al encuentro. Recoge la Tarjeta Llave Roja que hay en el armario de la esquina y lárgate.

Almacén de Armas nº 2

Abandona la Sala de Autopsias y continúa hasta la siguiente puerta de la derecha (pasada la Sala de Energía). Introduce la Tarjeta Llave Roja en el lector que hay al lado de la puerta para abrirla y poder entrar dentro. Aquí encontrarás

munición tanto para la Pistola como para la Magnum. Por otro lado, si dejaste la Ametralladora cuando estuviste aquí durante la primera misión de Claire, ahora Leon podrá incorporarla a su inventario.



Sala del Guarda

Ahora que ya tienes la nueva Llave Comisaría podrás entrar en la habitación de la derecha, situada en lo alto de las escaleras de piedra que conducen al Sótano.

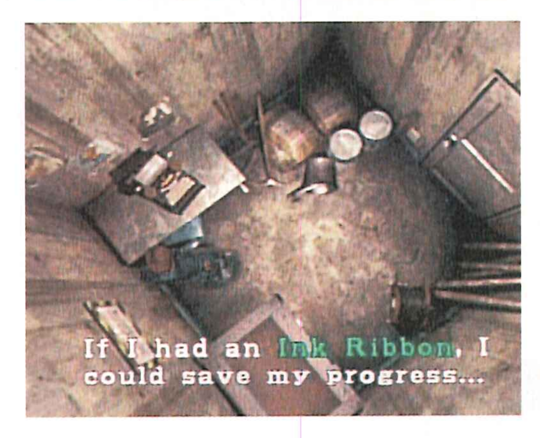
Claire: Hazte con los Cartuchos Ácido y la Cinta de Tinta. Antes de salir, hojea el Diario del Guarda. Cuando salgas, mira en la estantería que hay fuera, junto a las escaleras.

Leon: Pilla la Munición Escopeta guardada en las taquillas y la Munición Magnum que hay encima de la cama.

Sala de Prensa

Deja el Corredor Nordeste. Vuelve hacia atrás y entra en la Oficina del Ala Este. Sal por la puerta doble de color azul del fondo y gira a la derecha. Vuelve al área donde se encuentra la Sala de Interrogatorios y entra por la puerta verde que hay al final del pasillo. De este modo llegarás a la Sala de Prensa. Ve detrás de la mesa que hay al final de la habitación y enciende la caldera con tu Encendedor. Luego, prende las tres antorchas que hay en la pared en el siguiente orden: 12, 13, 11. Después de hacer esto, la Rueda Dorada se caerá del cuadro que hay al otro extremo de la habitación. Sin embargo, antes de que puedas hacerte con ella, el Tyrant atravesará la pared de golpe y te atacará. Derríbalo y regístralo para hacerte con la Munición Pistola que lleva encima.

Leon: Sube por la escalera de emergencia hasta la segunda planta y, después de encargarte del Licker, dirígete a la Sala de Espera que hay en este nivel. Cruza por la otra puerta de la Sala para salir al Corredor 2F y dirígete al Almacén. Sitúa las Joyas Rojas en los relieves para obtener el Enchufe Rey. Abandona el Almacén y continúa por el acceso que Claire ha abierto con el explosivo. Entra en la Oficina del Jefe de Policía, sigue por el pasillo del tigre y llega hasta la sala donde Claire encontró a Sherry. Al fondo verás un cofre. Ábrelo y recoge la Manivela. Antes de poder volver a la Oficina del Jefe de Policía, recibirás la molesta visita del incombustible Tyrant. Encárgate de él.





La Torre del Reloj

Dirígete a la Biblioteca y sube por las escaleras que hay en su interior. Ve hasta el final. El suelo cederá y caerás en una sala oculta. Pulsa el interruptor para salir y mueve las dos estanterías como hiciste en la otra misión.

Claire: En el cuadro de la sala oculta habrá aparecido la Piedra Serpiente.

Leon: En la sala oculta encontrarás el Enchufe Alfil.

Sube por las escaleras de nuevo y ve hasta la puerta. Crúzala y continúa hasta la puerta que conduce la Torre del Reloj.
Inserta la Manivela en el encaje de la derecha para hacer que bajen unas escaleras secretas. Sube por ellas. Verás que a la maquinaria del reloj le falta una pieza. Coloca la Rueda Dorada en el espacio vacío. Luego, pulsa el interruptor y se abrirá un compartimento secreto en la pared.

Claire: En su interior encontrarás la primera mitad de la Piedra Azul. Ya puedes abandonar la zona y regresar a la Oficina del Jefe de Policía. Antes de entrar en esta oficina, lleva las dos Joyas Rojas al Almacén, que te pilla de camino, y colócalas en las estatuas para conseguir la segunda mitad de la Piedra Azul. Lleva las tres piedras a la Oficina de Irons e insértalas en el panel que hay detrás del cuadro para que se abra la puerta secreta. De momento, deja a Sherry aquí y sigue adelante. Recoge la nota que hay en el suelo y baja en el ascensor.
Irons te hablará durante un rato antes de ser arrastrado hacia el sótano por una extraña

presencia. Recoge los Cartuchos Ácido. Cuando te acerques a la trampilla para bajar tras Irons, lo que queda de él saltará por los aires. Baja y enfréntate al primer jefe.

■■ Leon: En el compartimento secreto encontrarás el Enchufe Caballo. Cuando lo recojas, se te presentará la opción de saltar por el vertedero de basura, como atajo para regresar al área de la prisión. Acepta.

Vuelve a las Celdas y asistirás a una secuencia en la que Ben resulta mutilado por un mutante. Antes de palmarla, te revelará una importante información. Abandona las Celdas y baja por la Perrera hasta la entrada a las alcantarillas. Después de atravesar por el conducto de las arañas, sube los escalones y entra en el Almacén. Abre el baúl y píllate el armamento pesado junto con los cuatro Enchufes de Ajedrez. Te recomendamos también que guardes el juego antes de cruzar la siguiente puerta del pasillo y enfrentarte al primer jefe.

■■ Claire: Una vez despachado, vuelve a por Sherry y regresa hasta aquí con ella. Al final de la plataforma metálica encontrarás un interruptor que activa una escalerilla. Sube por ella para abandonar la zona.

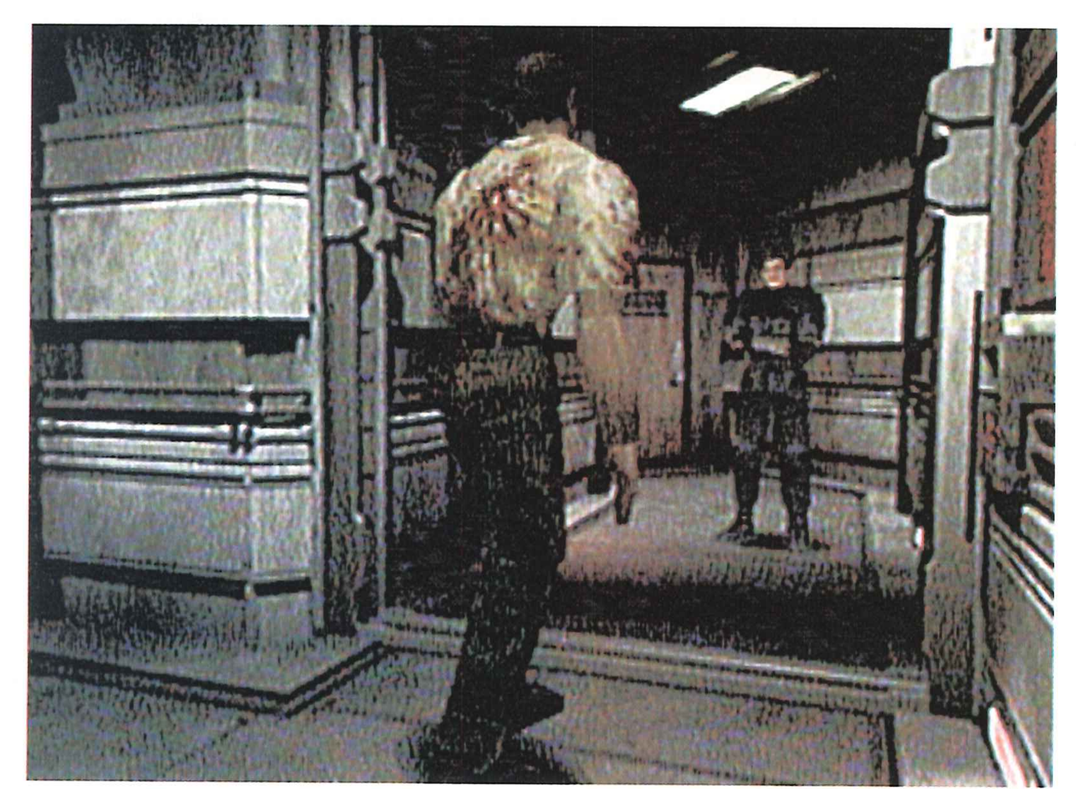
■■ Leon: Cruza la pasarela e inserta los cuatro enchufes de Ajedrez en el panel de la compuerta del fondo. Una vez desactivado el cierre, cruza por ella.

Sala de Control Norte y Sur

■■ Claire: Avanza por el pasillo hasta llegar a la zona de las alcantarillas. Salta al agua y abre la compuerta. Al acceder a esta área, Sherry será arrastrada por el agua. El canal te llevará a la Sala de Control, donde podrás guardar tu partida y recoger unos cuantos ítems. Si abres, con ayuda de la ganzúa, la puerta que hay dentro de esta sala, podrás descender por unas escalerillas hasta el

Jefe 1: William Birkin

El primer jefe es un espantoso mutante. Intentará machacarte el cráneo con una barra de hierro, así que mantén las distancias y atácale con todo lo que tengas. Cuando esté medio muerto, empezará a batir la barra sin ton ni son, así que procura estar lejos de él cuando esto ocurra.





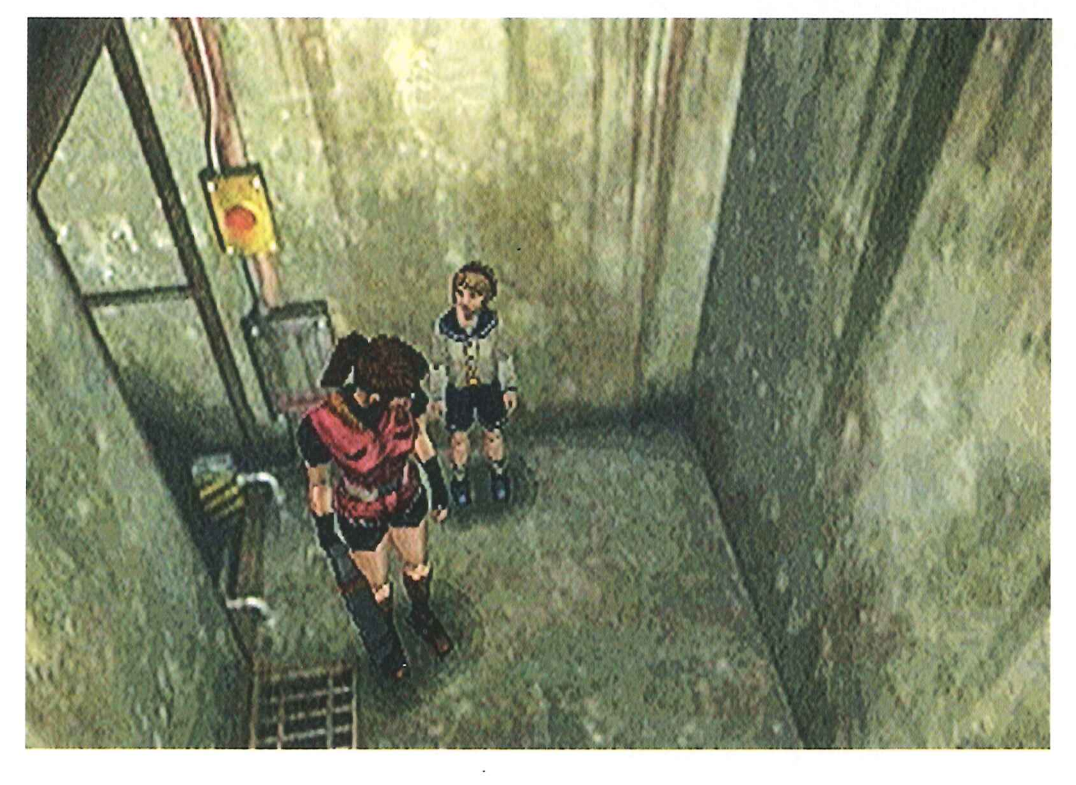


Almacén. Allí, podrás hacerte con Flechas Ballesta y Granadas. Sube de vuelta a la Sala de Control, incluye en tu inventario la Manivela Válvula y entra en el montacargas que hay al lado. Cuando bajes te encontrarás a Leon herido. Sigue por el corredor para volver a las Alcantarillas.
En esta primera zona tendrás que cargarte a cuatro arañas. Gira a la izquierda y entra en el primer hueco que veas. Dentro hay un par de cadáveres: regístralos y conseguirás Cartuchos Llamas y la Medalla de Lobo. Vuelve por el pasadizo y, cuando llegues al cruce, gira a la izquierda y entra por la puerta de barrotes. Después de cargarte a dos arañas, continúa y gira a la izquierda para entrar por el siguiente hueco y salir de aquí.
En esta segunda área, dispones de un ítem de Hierba Azul inagotable por si las arañas han conseguido envenenarte. Continúa y coloca la Manivela Válvula en el panel de la pared, para hacer bajar el puente y poder cruzar sobre los residuos tóxicos. Cuando llegues al otro lado, vuelve a insertar la Manivela Válvula en el otro panel que encontrarás aquí y recoge las Hierbas Verdes y los Cartuchos Llamas. Después, sal por la siguiente puerta.
Leon: Después de dos pasillos sin complicaciones llegarás a la Sala de Control, donde podrás guardar la partida. Hazte con los ítems que contiene esta área. La estancia se divide en dos niveles. Para acceder al nivel inferior, aparta el armario metálico situado junto a la mesita donde estaba la munición. Encontrarás una escalera. Este nivel inferior se halla completamente a oscuras, pero si buscas a tientas el farol de la pared, puedes encenderlo con tu Encendedor. Ahora ya puedes registrar la habitación y hacerte con la Munición Escopeta y Munición Magnum. Regresa al nivel superior, saca la Manivela Válvula del baúl y dirígete al montacargas con Ada. Cuando lleguéis abajo, Annette Birkin entrará en escena y te disparará. Toma el control de Ada y sal tras ella.
De camino hacia las alcantarillas encontrarás un mapa pegado a la pared. Entra por la primera puerta que veas. Esto está plagado de arañas gigantes. Extermínalas a todas y, luego, retrocede por el túnel del alcantarillado y sube por las escalerillas que hay en la pared.
Arriba te encontrarás en un túnel de ventilación infestado de cucarachas. La mejor táctica a seguir es correr. Bajando las escalerillas, llegarás al otro lado. Allí, Ada librará una encarnizada pelea con Annette, a quien acabará arrojando por la barandilla. Sigue la pasarela central y, en la nueva área, toma la escalerilla para descender al nivel inferior. Poco después, la acción volverá a Leon. Ahora que vuelves a tener el control de Leon, sigue la misma ruta que tomó Ada y entra en las alcantarillas.
En cuanto llegues al canal principal, gira a la izquierda. Justo detrás de la escalerilla que usó Ada verás un nicho con dos cadáveres dentro. Registra los cuerpos para conseguir la Medalla de Lobo y una Llave Pequeña. Luego, regresa de vuelta por el mismo canal. Cuando llegues al cruce, gira a la izquierda y cruza por la puerta de barrotes. Tras ella te esperan otros dos arácnidos peludos. Delante de ti verás un salto de agua y, cerca, hay una caja de control. Coloca la Medalla













del Lobo en su sitio, para aligerar la carga en tu inventario. Luego, entra por el hueco en la pared y cruza por la puerta.

Al entrar en esta sección, busca cerca de la puerta; hallarás un tiesto de Hierba Azul inagotable que puedes utilizar si recibes alguna picadura de las arañas venenosas. Ahora ve hacia el panel que hay en la pared y utiliza la Manivela Válvula para hacer descender el puente metálico. Cuando llegues al otro lado del puente, recoge los ítems. Luego, vuelve a utilizar la Manivela Válvula en el otro panel y sal por la puerta.

Triturador de Basura Superior

Ahora te encontrarás en un largo pasadizo donde te atacó el cocodrilo gigante en la anterior misión. Gira la esquina y cruza por la puerta del triturador de basura que hay al final. Cruza al otro lado y sube por la escalera. Cuando llegues a esta zona, sube por la pasarela hasta el área de control y registra el cadáver del operario del alcantarillado para obtener la Medalla de Águila. Luego, recoge la nota que hay al lado. Ahora dirígete a la caja del regulador que hay debajo del ventilador gigante de la esquina. Con ayuda de la Manivela Válvula, detén el Ventilador para poder pasar por el túnel de ventilación que lleva de regreso al área de aguas residuales. De nuevo allí, encárgate de los zombies que te salgan al paso y después coloca la Medalla de Águila, junto con la del Lobo, en la caja de control que hay justo al lado del salto de agua. Con esta acción conseguirás abrir una vía de salida a otra zona.

Estación del Teleférico

Avanza hasta la puerta y entra en la Estación Central del Teleférico. Ve a la derecha del teleférico y pulsa el botón del panel antes de subir a bordo.

Claire: Sherry aparecerá entonces.

Leon: Cuando el teleférico empiece a moverse, una enorme garra mutante perforará el techo e intentará hacerte picadillo, pero puedes esquivarla si te mantienes en movimiento. Deja que Ada se ocupe de ello.

SECCIÓN 4: EL LABORATORIO

Fábrica Abandonada

Al salir del teleférico, lanza una bengala con el Encendedor. Eso te ayuda a localizar la Llave Caja Armas que hay al lado del Lanzabengalas. Si no llevas encima el Encendedor, tendrás que tantear esa zona hasta dar con ella. Recógela y cruza la puerta. Este próximo tramo de pasillos está plagado de zombies, así que prepara la pistola y líbrate del mal. Cuando llegues al final del primer pasillo, gira a la izquierda y tuerce por la siguiente esquina.

Claire: Registra el cadáver que encontrarás aquí para conseguir el Lanzadescargas.

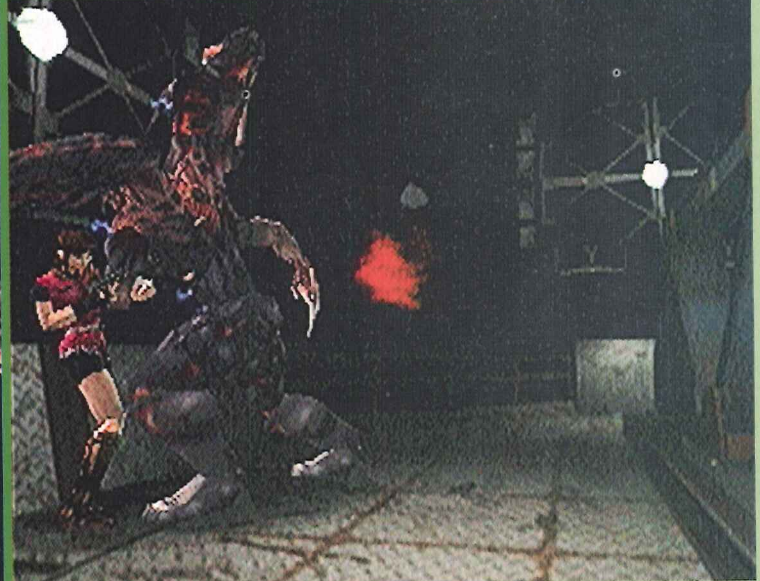
Leon: Registra el cadáver para hacerte con la Pieza Escopeta (combínala con tu Escopeta para mejorarla).

A continuación, cruza por la puerta que hay al final del último pasillo. Aquí te encontrarás con una nueva hornada de zombies.
Saliendo de este primer pasillo a la derecha darás con un par de Hierbas Verdes. Si no te interesan, gira a la izquierda y sube por la escalera. Llegarás a la Sala de Grabación. Recoge los ítems. Luego, guarda el juego y sal por la puerta del fondo.

Jefe 1: William Birkin

Al igual que con los demás jefes, lo mejor es acribillarlo con algún arma pesada, pero ten cuidado porque intentará despedazarte con su zarpa descomunal. Sobre todo, intenta que no logre acorralarte porque, si lo consigue, es difícil que vivas para contarlo. La mejor táctica es no parar de correr de un lado a otro y dispararle en cuanto se te ponga a tiro. Cuando ya esté bastante tocado, levantará los brazos y empezará a avanzar lentamente. Espera a que vuelva a bajarlos antes de dispararle el último tiro. Al final saltará fuera de la plataforma.





Sala de Control

Gira a la izquierda y recoge la Munición Pistola que encontrarás cerca de los barriles. Ve hacia el lado opuesto, siguiendo los raíles, y pilla el Mapa de Fábrica de la pared. Camina hasta el final y baja en el pequeño montacargas hasta el nivel inferior. Cruza la puerta para acceder a la Sala de Control. Sigue por la plataforma hasta llegar a un panel de instrumentos en el que hallarás la Llave Panel Control (Control Panel Key). Recógela y enciende el monitor que hay al lado.
A través de él, verás que el Tyrant ha regresado y que se acerca a toda pastilla. Utiliza un arma potente para derribarlo y, luego, mángale la munición que lleve encima. Después, con la Llave Panel Control, vuelve a la Sala de Grabación y colócala en el panel de control para hacer subir la plataforma.

Plataforma Elevadora

Pasa al lado de la locomotora y pulsa el interruptor de encendido que hay en el panel. Ahora, sube a la máquina y prepárate para el descenso. Se acerca el enfrentamiento con otro jefe.
■■ Leon: Justo cuando empieces a bajar, una zarpa descomunal irrumpirá a través del lateral del vehículo y le pegará un arañazo que ni te cuento a la pobre Ada.

Nivel Laboratorio 1-3

■■ Por desgracia la plataforma no te llevará hasta abajo de todo. Se producirá un corte de energía e irás a dar con tus huesos a este lugar. Sal de la locomotora, salta a la pasarela PL-600 y entra por el conducto de ventilación. Caerás a un corredor. A un extremo del mismo hay un ascensor pero, de momento, no podrás usarlo porque antes hay que ponerlo en marcha. Al otro extremo hay una puerta. Entra por ella. En esta primera planta del sótano encontrarás una caja que se puede mover pero, por ahora, olvídate de ella. Al fondo hay un pequeño ascensor. Baja por él. En la zona donde te encuentras ahora hay una nota, una máquina de escribir, Cinta de Tinta y munición. Después de recoger los ítems, desciende por el siguiente ascensor para llegar hasta el interruptor que activa el ascensor del pasillo al que caíste. Vete preparando porque dos Lickers te estarán esperando. Vuelve al primer ascensor, entra dentro y pulsa el interruptor que hay situado al lado mismo de la puerta. Te llevará hasta el nivel inferior, al que ya ha llegado la plataforma con la locomotora.

Sala de Seguridad

Esta vez, la zona está plagada de zombies. Dales el pasaje de vuelta a todos.
■■ Claire: Entra en la Sala de Seguridad. Recoge la munición y, si lo necesitas, graba el juego. Abandona la estancia.
■■ Leon: Claire ha encerrado a Sherry en esta habitación así que no puedes entrar.
■■ Gira a la derecha y cruza por la puerta situada al fondo.

Sala Helada

Ahora te encuentras en el complejo principal del laboratorio. Ve hasta el centro del Área Octogonal y toma el pasillo azul de la izquierda. Cruza por la puerta y gira de nuevo a la izquierda. Justo al torcer la siguiente esquina te encontrarás con la entrada a la Sala Helada. Una vez en su interior, ve hasta el pequeño mueble de estantes, recoge la Caja de Fusibles y llévala hasta la máquina que hay al otro lado. Inserta la caja en la máquina conseguirás el Fusible Principal. Recógelo y abandona la sala. Ahora, regresa al núcleo del Área Octogonal y coloca el Fusible Principal en el mecanismo central. Esto restablecerá la energía del resto del laboratorio.





Dormitorios

Desde este mismo punto central, toma el pasillo de color rojo y cruza por la puerta. Luego, gira a la derecha y entra a los Dormitorios por la puerta del final. Dentro de esta habitación encontrarás, además de compañía, Hierba Azul inagotable, la Tarjeta Llave Laboratorio (Lab Key Card) y algunas notas

Claire: Además, puedes hacerte con Flechas Ballesta.

Leon: Puedes coger el Lanzallamas.

También hay un ordenador desde el que puedes activar el gas Anti-B.O.W (aunque esto ya deberías haberlo hecho durante la primera misión). Trepa hasta el hueco de ventilación que hay en la esquina y entra en la sala que hay al otro lado. Dentro, tendrás que enfrentarte a dos Lickers. Si antes has activado el gas, podrás cargártelos tranquilamente con el Lanzagranadas o la Escopeta. Hazte con la Cinta de Tinta y la munición. Sal por la puerta.

Escaleras del Ala Oeste

Al salir de la zona de los Dormitorios, dirígete hasta la persiana metálica y ábrela pulsando el interruptor rojo. Al otro lado te esperan dos plantas venenosas. Fríelas con el Lanzadescargas si juegas con Claire (con el Lanzallamas si controlas a Leon) y, si te envenenan, vuelve a los



dormitorios y utiliza la Hierba Azul. Cruza la siguiente puerta y dirígete a la plataforma de las escaleras de metal. Aquí hay otra plantita, pero tarda tanto en girarse que tienes tiempo de acabar con ella o escabullirte por las escaleras antes de que te descubra.

El Laboratorio del Dr. Birkin

Una vez abajo sigue el pasadizo con cautela porque van a salirte al paso un mogollón de Lickers. Una vez despejado el camino dirígete a la Sala de Control. Al final de ella, encontrarás el arcón y una maquina de escribir. Al lado de estos dos elementos hay una puerta. Por ella podrás llegar hasta el Laboratorio del Dr. Birkin, donde se encuentra la llave que necesitas para entrar a la Sala de Energía del Sótano. Abre las taquillas que hay entrando a la izquierda con la Llave Caja Armas

■■ Claire: Aquí encontrarás con unas cuantas Granadas.

■■ Leon: Encontrarás la Pieza Magnum.

■■ Luego, cruza por la siguiente puerta y deshazte de los zombies. Dentro del laboratorio tendrás que encargarte de otro puñado más, así que ten el arma a punto. Una vez en el interior del laboratorio principal, recoge la Llave Sala Potencia (Power Room Key) de encima de la mesa.

Sala del Administrador de Red

Después de abandonar el área del Laboratorio, ve directamente hacia la habitación de los huevos de pinta siniestra. Dentro tendrás que vértelas con una polilla gigantesca, pero no te preocupes porque parece peor de lo que es. Escoge un arma potente y la exterminarás rápidamente. Ve hasta el ordenador que hay en la esquina. Líbrate de todos los bichos de la mesa y, luego, utiliza el ordenador. Inscríbete como «GUEST» y registra tu huella dactilar. Esto completa (junto con la huella que el otro personaje introdujo durante la primera misión) la serie necesaria para acceder la Sala de la Cápsula G.

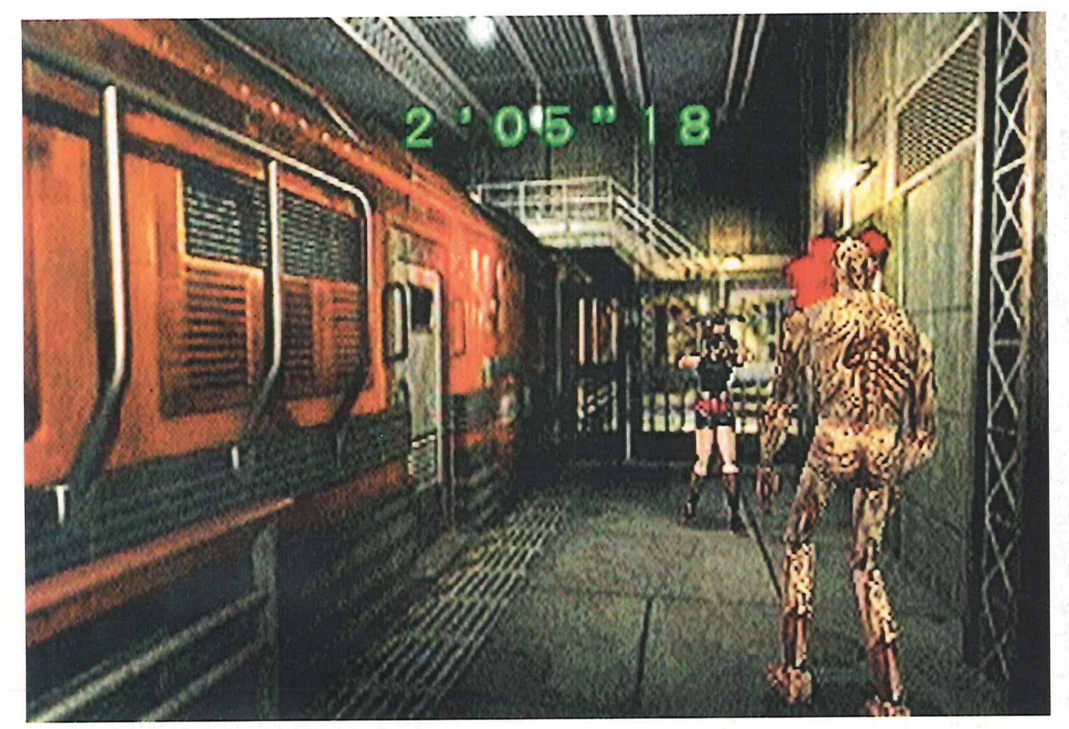
Sala de la Cápsula G

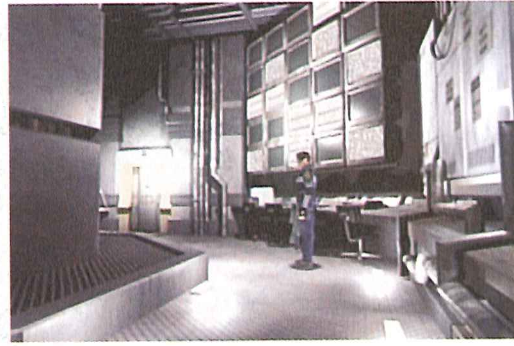
Vuelve a la planta de arriba. Dirígete al área octogonal del principio y entra al pasillo azul. Ahora, en vez de dirigirte hacia la Sala Helada, gira a la derecha y, después de abrir la persiana metálica, entra por la siguiente puerta. Utiliza tu huella dactilar para introducir la segunda mitad del código que se requiere para entrar en esta sala.
Dentro te esperan Lickers y también algunos ítems, como la Ametralladora (o si ya la tienes, Balas Ametralladora). Recógelas y sal. Si lo deseas puedes entrar en la siguiente habitación (la Sala V.A.M.) pero sólo encontrarás dos plantas y algo de munición.

Nivel Laboratorio 1-3

Con la Llave Sala Potencia, retorna al área de la Sala de Seguridad y vuelve a subir en el ascensor. Regresa al Nivel Laboratorio 1-3 y lleva la caja hasta el pequeño ascensor. Baja hasta la planta inferior y









arrastra la caja por el estrecho pasadizo hasta que quede alineada con otras dos cajas apiladas. Utilízala para subirte a ellas y, desde allí, alcanzar la Sala Potencia. Abre la puerta con la llave. Observa los acontecimientos que tienen lugar aquí (preferimos que sea una sorpresa).

■■ Claire: Vuelve al área octogonal. Una secuencia de vídeo mostrará la muerte de Annette. Recoge la Llave Maestra (Master Key) que hay al lado de su cuerpo y vuelve al ascensor que hay al lado de la Sala de Seguridad. Deberás usar la Llave para abrir la ruta de emergencia que os conducirá hasta el Tren.

■■ Leon: Recoge la Llave Maestra del suelo de la Sala Potencia. Vuelve a la sala de seguridad a por Sherry. Sube de nuevo al ascensor y abre la ruta de emergencia con la Llave Maestra.

El Tren

■■ Leon: Con Sherry «a remolque», tendrás que darte prisa para llegar hasta el tren en el que la dejarás.

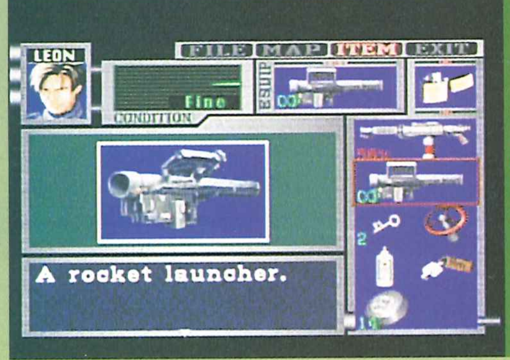
■■ Ve al vagón final del tren y guarda el juego. Píllate del arcón unos cuantos ítems de curación y el mejor armamento que tengas. Luego, hazte con la Llave Plataforma (Platform Key), pero piensa que, cuando salgas del tren, debes tener dos espacios vacíos en tu inventario. Baja del tren, abre la puerta de rejas con la llave y, a continuación, avanza hasta el otro lado del puente. Una vez allí, camina recto hasta el panel de control que te permitirá abrir el almacén de enchufes de alta seguridad.
Recoge el Enchufe Unido S y el Enchufe Unido N que encontrarás en su interior. A continuación, da media vuelta y entra por la puerta que hay bajo el puente. Conecta los enchufes a la toma de corriente que hay en la esquina.

El Tren (cont.)

Cuando llegues de nuevo a la plataforma, te encontrarás con otra horda de zombies que tendrás que eliminar.
Abre las puertas del túnel para que el tren pueda salir y ponlo en marcha.

Jefe Final: Tyrant

Cuando se apaguen las luces, el Tyrant saltará del metal líquido en llamas y te plantará cara. Métele un par de balazos antes de que empiece a correr hacia ti y, entonces, escápate corriendo o te alcanzará con su zarpa. Corre al otro lado y pégale dos tiros más antes de que vuelva a alcanzarte. Si te ataca con su combo de golpes múltiples, cúrate con lo que tengas y no dejes de descargar tu fuego a discreción. Después de un rato, una mujer misteriosa dejará caer el Lanzacohetes (Rocket Launcher); justo lo que necesitas para cargarte a esta cosa. Corre a recoger el arma, selecciónala antes de que el Tyrant te atrape y achichárralo. Apunta bien porque sólo tienes dos tiros. Ya puedes salir por donde has entrado y volver al tren.

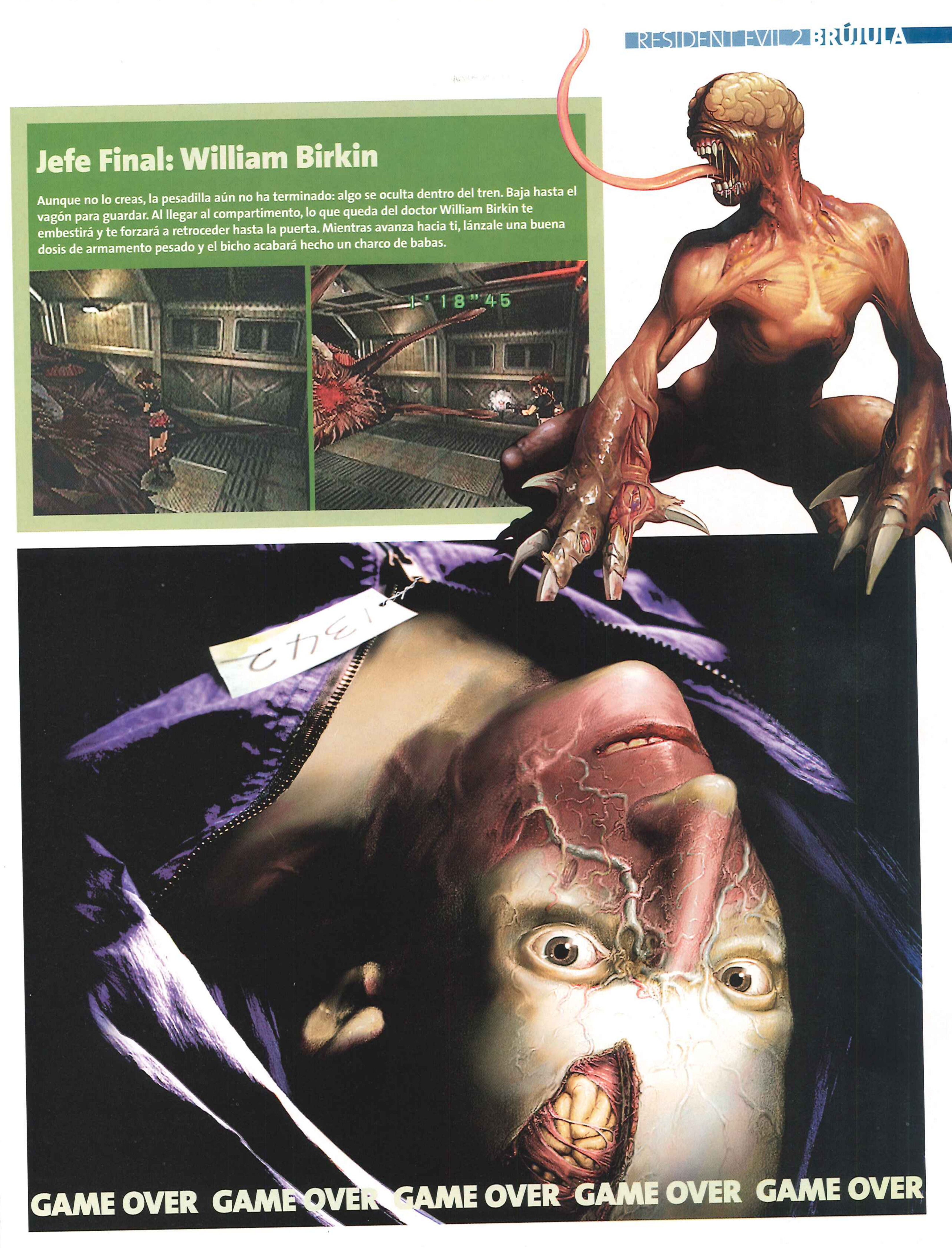






Jefe Final: William Birkin

Aunque no lo creas, la pesadilla aún no ha terminado: algo se oculta dentro del tren. Baja hasta el vagón para guardar. Al llegar al compartimento, lo que queda del doctor William Birkin te embestirá y te forzará a retroceder hasta la puerta. Mientras avanza hacia ti, lánzale una buena dosis de armamento pesado y el bicho acabará hecho un charco de babas.





Toy Commander

Si tienes problemas para resolver y completar todas las misiones de este esperpéntico juego, Dream Planet viene a alegrarte el día con una exclusiva guía paso a paso.

OPCIONES DE JUEGO

 1 a 4 Jugadores · Pistola · Volante · Internet ·  Arcade stick ·  Vibration pack

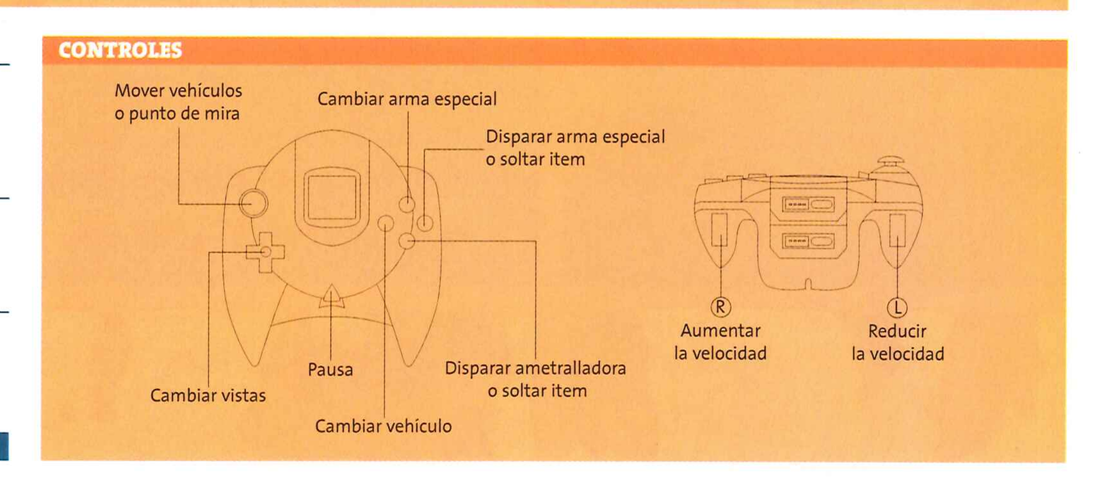
Género: **Arcade**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **No Cliché**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**



Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Icono Avión**

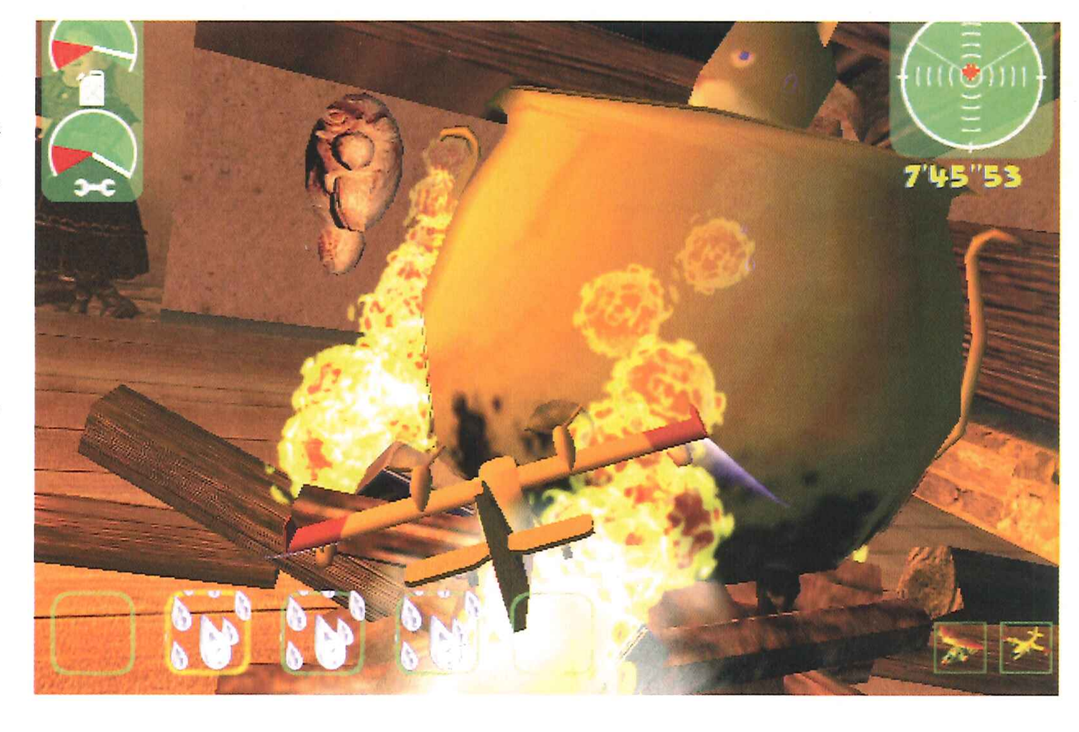
CONTROLES



Para que puedas sacar el máximo provecho de esta guía, ten en cuenta lo siguiente. Cada una de las siete salas contiene siete misiones mientras que en la octava sala (sótano) tendrá lugar un combate final con el oso Hugolin. Para poder enfrentarte a él con las máximas garantías de éxito, acaba con el jefe de la última misión de cada sala; de ésta forma lo convertirás en tu aliado.

En cuanto a la guía de Dream Planet, verás que está estructurada siguiendo el orden según el cual accedes a las diversas salas de Toy Commander. Dentro de cada sala encontrarás las misiones correspondientes, con un texto dividido en los apartados Objetivo y Guía. En el primero encontrarás la misma explicación que puedes leer en las pantallas del juego que aparecen al comienzo de cada misión.

Si este texto es suficientemente claro y/o la misión a realizar no conlleva muchas dificultades, comprobarás que con lo que leas en el apartado Objetivo tendrás bastante. Si la dificultad es mayor, esperamos que el apartado Guía te sea de gran ayuda.



TOY COMMANDER

SALA 1

COCINA Y COMEDOR

Misión 1: Entrenamiento

OBJETIVO: Despega el avión y aterrízalo en la pista de aterrizaje. A continuación utiliza el helicóptero para lanzar dos terrones de azúcar en la taza de chocolate. Para finalizar, conduciendo el camión encuentra la tableta de chocolate.

GUÍA: Algo difícil para empezar. Has de ir a la mesa de la cocina, aterrizar el avión en la pista de aterrizaje y subirte al helicóptero. Hay una flecha que indica dónde descargar los terrones, que se encuentran sobre un tarro. Azucarado ya el chocolate, aterriza el helicóptero y métete en el

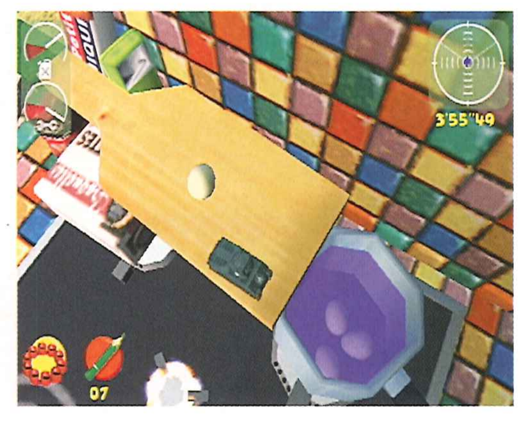


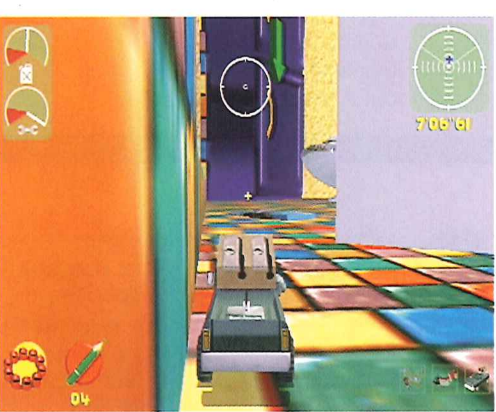












coche. Dirígete a la rampa sobre la pared, gira a la derecha y cae en la encimera. La barra de chocolate está oculta tras la batidora.

Misión 2: Plato del día

OBJETIVO: Los huevos necesitan tres minutos para cocerse, ¡y que no se te olvide encender el fuego de la cocina!
GUÍA: Esta misión tanto la puedes hacer con el avión como con el coche. Ve a la encimera, donde están los huevos junto al hornillo, y empuja dos de ellos a la cacerola de agua. Luego sólo tienes que encender el gas disparando sobre los botones del hornillo y ya tendrás los huevos duros (ejem). También puedes accionar el gas antes de meter los huevos dentro.

Misión 3: La carrera de anillos

OBJETIVO: Tienes que clasificarte entre los tres primeros en esta carrera. Juega sucio tanto si es necesario como si no lo es.
GUÍA: Un desafío elemental en el que sólo fracasarás si llegas último. Has de pasar por todos los aros verdes intentando dejar rezagados a los otros aviones.

Misión 4: Trampa en las profundidades del mar

OBJETIVO: No te olvides de utilizar el radar para localizar y destruir los seis submarinos enemigos.
GUÍA: Para proteger tu barco debes hundir los submarinos que salen a su encuentro. Guíate por el radar y utiliza los misiles sin compasión. Una vez destruidos, dirígete hacia la chimenea y destruye los submarinos allí escondidos. No te olvides de vigilar tu buque.

Misión 5: Infiltración

OBJETIVO: No puedes permitir que el convoy enemigo llegue a su base. ¿Has soñado alguna vez con volar un puente? Utilizando una bomba secreta, por ejemplo.
GUÍA: Coloca el camión en laen la chimenea, frente al puente. Luego sube al avión, destruye las defensas de la fortaleza y echa la puerta abajo. Acto seguido aterriza y, con el camión, ve a recoger la bomba escondida dentro de la fortaleza: está a la izquierda. Después regresa al puente, suelta la bomba y sal de ahí. Vuelve a pilotar el avión para disparar sobre la bomba.

Misión 6: Ataque aéreo

OBJETIVO: La mejor defensa es un buen ataque. Pero tampoco dejes que destruyan tu base. Y recuerda que su punto débil es el hangar.
GUÍA: Ve enseguida a la segunda sala y destruye la base enemiga, oculta bajo el escritorio. Completada la primera parte de la misión, regresa a tu base, que estará siendo atacada, y derriba los aviones enemigos con tus misiles.



JEFE MISIÓN 7: CYCLON

OBJETIVO Destruir a Cyclon y convertirlo en tu aliado.
GUÍA Conduce rampa arriba y dispárale misiles sin parar apuntando primero a sus cañones y luego a la cabeza. O bien quédate en el suelo y dispárale desde lejos.

TOY COMMANDER

SALA 2

LA HABITACIÓN DE LOS DOS NIÑOS

Misión 1: El bueno, el feo y... tú

OBJETIVO: Tienes que dejar fuera de combate a todos los seguidores de Ringolo. No puedes confundirlos, ¡van vestidos de rojo! Pero ten cuidado, no hieras a personas inocentes... Si hieres a una, tendrás que empezar desde el principio.
GUÍA: Deja sin sentido a los hombres y bestias de rojo que pueblan la sala localizándolos primero con el radar. Cada vez que comienzas la misión, los seguidores de Ringolo cambian de lugar.

Misión 2: Gran premio de F1

OBJETIVO: Una vez más, sólo tienes que clasificarte entre los tres primeros.
GUÍA: Otra misión de carreras. Limítate a pasar por los aros verdes sin llegar el último. Reposta al menos una vez si no quieres quedarte seco.

Misión 3: Deserción

OBJETIVO: Faltan seis soldados. Encuéntralos rápidamente y tráelos de vuelta a la fortaleza.
GUÍA: El primer soldado es el más fácil, ya que está entre las casas. Recógelo y devuélvelo a la base, ya que en el camión sólo caben cinco, y los otros cinco están en lo alto de la habitación, en las vigas. Sube por la pista de Scalextric y dirígete a la grúa caída, donde te subirás a un ascensor. Una vez en las vigas, encontrarás a los demás soldados. ¡Ojo con no caerte!

Misión 4: Bombas de agua

OBJETIVO: Primero tienes que conseguir bombas de agua. Luego tíralas sobre los petardos que Ringolo ha esparcido maliciosamente por la habitación antes de que exploten.
GUÍA: Hay cinco globos de agua junto al lavabo (desciende a la izquierda al principio). Luego busca los petardos -hay uno junto a la pelota de baloncesto, uno junto al muñeco de peluche y uno en la mesita de noche de arriba- y suelta un globo de agua sobre cada uno para apagarlos.

Misión 5: Chuck

OBJETIVO: Matar a Chuck (un muñeco de trapo mitad conejo mitad Godzilla) antes de que cause demasiados daños.
GUÍA: La mejor forma de matarlo rápidamente es utilizar el coche y dispararle misiles de forma continua hasta que vuelque y la palme, aunque el helicóptero es igual de eficaz.

Misión 6: Clara

OBJETIVO: Date prisa y ayuda a la pobre muñeca Princesa Clara antes de que los esbirros de Ringolo la conviertan en cenizas.
GUÍA: La mejor manera de realizar esta misión es conseguir el máximo número de misiles al principio y luego lanzarlos contra los tanques que disparan a la casa detrás de la cual se encuentra Clara. Destrúyelos a todos, pero intenta eliminar primero los cañones que disparan contra ti.

JEFE

MISIÓN 7: RINGOLO



OBJETIVO Derrotar a Ringolo y convertirlo en otro de tus aliados.
GUÍA La forma de vencer a Ringolo es disparar misiles contra sus anillos, empezando por el más grande y acabando por la cabeza.







TOY COMMANDER

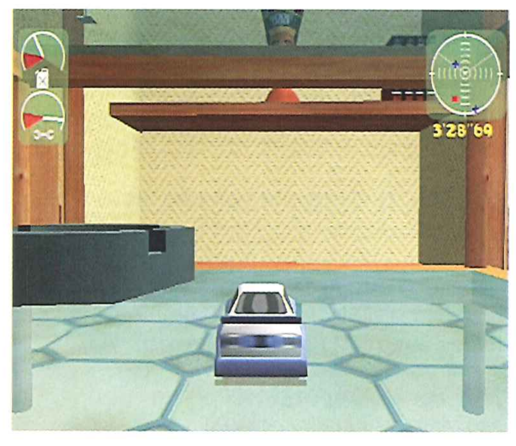
SALA 3

EL VESTÍBULO Y EL ENTRESUELO









Misión 1: Daedalus

OBJETIVO: Antes de ir al baño tienes que encontrar el camino a través de todo este revuelo. Puedes abrir las barreras pulsando interruptores.
GUÍA: Ve todo recto hasta las bambas verdes, gira a la izquierda y otra vez a la izquierda. A la derecha verás un interruptor bajo la mesa. Rómpelo y a la derecha de las bambas se abrirá una barrera. Pásala y verás un peso y una cadena a tu derecha. Ve por debajo, luego por la rampa, y estarás sobre una mesa de cristal. Sigue las rampas por encima del sofá rojo y salta sobre la parte superior de la mesa de cristal. Ve al macetero donde verás otro interruptor en la pared de la derecha. Rómpelo, déjate caer por el borde y ve siguiendo la pared. Cuando llegues a otra barrera abierta, gira a la derecha, luego de nuevo a la derecha, pasa por unas cuantas rampas más y verás otro interruptor que romper. Luego vuelve al lugar del que acabas de venir, pasa bajo los tres pesos negros, sube la rampa sorteando las minas y gira a la izquierda. Sube la última rampa para caer de cabeza al water.

Misión 2: Alerta química

OBJETIVO: Si quieres salvar la granja de animales, utiliza el desodorante. Pero ten cuidado, no le alcances directamente.
GUÍA: Pasa las zapatillas y ve hacia los dos ratones para matarlos. Luego sube las rampas y llega a la plataforma.
Móntate en la plataforma móvil para subir al siguiente nivel y ve hacia el bote para tirarlo. Luego llévalo rodando hacia las apestosas zapatillas antes de disparar contra él desde cierta distancia para que emane el desodorante.
De esta forma conseguirás salvar a los sufridos animales de la granja.

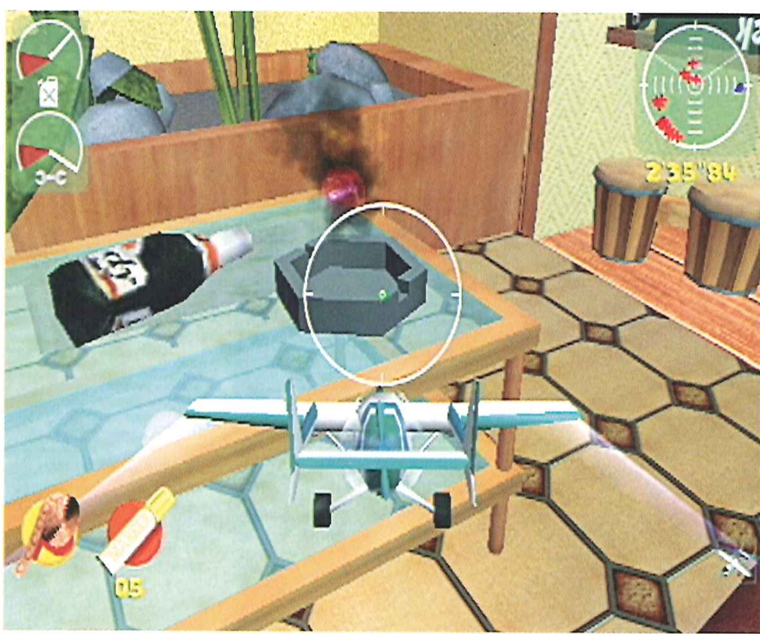
Misión 3: Patrulla de ases

OBJETIVO: Lo único que tienes que hacer es seguir la cola de la patrulla durante la demostración aérea que realiza.
GUÍA: Tan sólo sigue a los aviones y haz lo que ellos. Hacen falta unos cuantos intentos para saber qué hacer y cuándo hacerlo.

Misión 4: Emergencia

OBJETIVO: Por desgracia, te es imposible combatir tú solo el fuego que está devastando la ciudad. Por eso, primero tendrás que rescatar a los bomberos y, a continuación, utilizar el Canadair para encontrar agua y apagar el fuego. Así, las cosas volverán a la normalidad.
GUÍA: Baja las escaleras con el coche y al pie de las mismas deberías ver una araña y su tela. Mátala y ve bajo el hueco de las escaleras, donde hay otra telaraña que debes destruir. Ahora dirígete hacia el baño y rompe el botón de cristal





de allí, abriendo la barrera. Vuelve debajo de las escaleras y destruye el tanque. Dispara contra la prisión hasta que consigas liberar al bombero encerrado. Cambia al helicóptero y recoge al bombero antes de dirigirte al baño, donde otro de sus compañeros está oculto en la fortaleza situada tras el retrete. Luego llévalos arriba y déjalos en el helipuerto. El avión y el camión de bomberos partirán en este momento. Con el helicóptero ve al baño y pulsa el grifo azul del lavabo, abriendo el paso del agua. Entonces vendrá el hidroavión, recogerá agua y extinguirá las llamas. Los bomberos se apresurarán a rescatar a las víctimas.

Misión 5: Se abre la veda de caza

OBJETIVO: Karter ha capturado todos tus pájaros de papel. Tienes que rescatarlos y protegerlos de los cazadores que están esperando por ellos en su ruta de emigración.
GUÍA: Echando mano del radar, dispara a todos los tiradores y cazadores furtivos (los hay a montones) y luego abre de un tiro la jaula en la que retienen a las pajaritas para que puedan extender las alas.

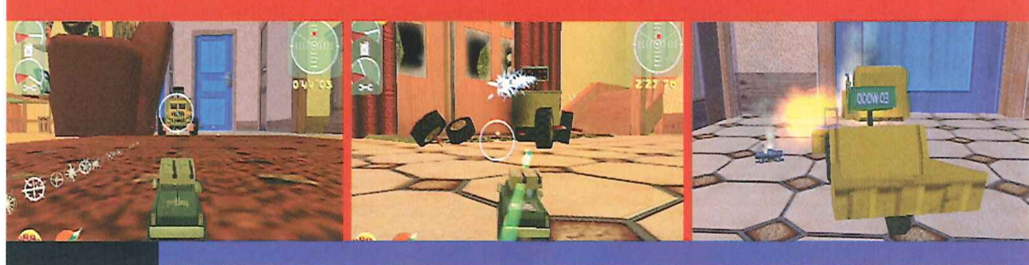
Misión 6: Invasión

OBJETIVO: Si quieres desinfectar la casa, primero tienes que acabar con la madre de las cucarachas. Para ello, utiliza el helicóptero, pero primero tienes que liberarlo de la tela de araña.
A continuación ¡aplasta todo lo que se mueva!
GUÍA: Ve con el tanque hacia el macetero y verás una telaraña con el helicóptero prendido.
Liquida a la araña, dispara a la red y libera el helicóptero. Empúja helicóptero por el borde hacia el suelo, donde deberás llevarlo hasta el cenicero para liberarlo.
Subido al helicóptero, busca a la reina, quien se oculta en las tuberías accesibles desde el retrete o el lavabo, y mátala. Luego acaba con las cucarachas pequeñas con el tanque o el helicóptero usando el radar.



JEFE MISIÓN 7 : KARTER

OBJETIVO Vencer a Karter y convertirlo en tu aliado.
GUÍA Sólo has de atosigarlo con misiles, misiles y más misiles hasta que capitule. Dispárale primero a las ruedas para inmovilizarlo y luego a las armas, teniendo cuidado con su mandíbula.



TOY COMMANDER

SALA 4

CUARTO DE LOS PAPÁS

Misión 1: A toda velocidad

OBJETIVO: Si llegas el último, se acabó todo...
GUÍA: Una vez más, pasa por los aros verdes, pero ve despacio en la primera vuelta, porque a algunos cuesta llegar.

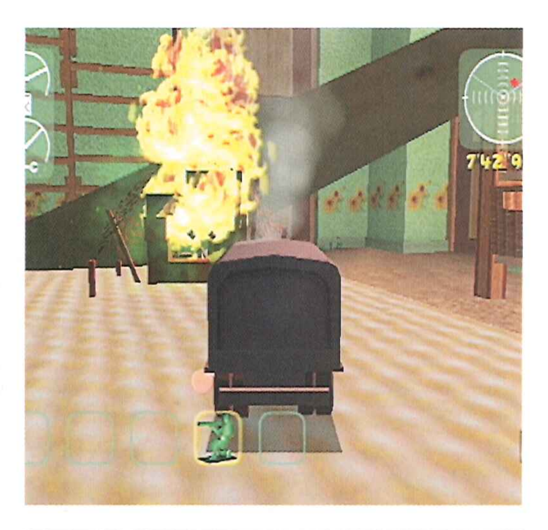
Misión 2: Angustia en el ferrocarril

OBJETIVO: Atravesando el terreno dominado por la guerrilla, el conductor del tren se ha puesto a echar una siestecita y el tren está dando vueltas en círculo. Condúcelo a la estación más cercana cambiando de posición los cambios de aguja. Ten cuidado, el enemigo está vigilando.
GUÍA: La mejor forma de realizar esta misión es empezar volando por la ruta de la vía sin el tren y disparar a todas las señales para que el tren vaya en la dirección correcta, así como a los enemigos que haya por ahí. Con el camino despejado, saca el tren de su ruta circular y contempla cómo se dirige a la estación.

Misión 3: Incendio forestal

OBJETIVO: Date prisa y saca el Canadair, llénalo de agua y salva el chalet en la cima de la colina.
GUÍA: Debes ir con el avión cisterna hacia el agua y recogerla pulsando B; luego déjala caer sobre el

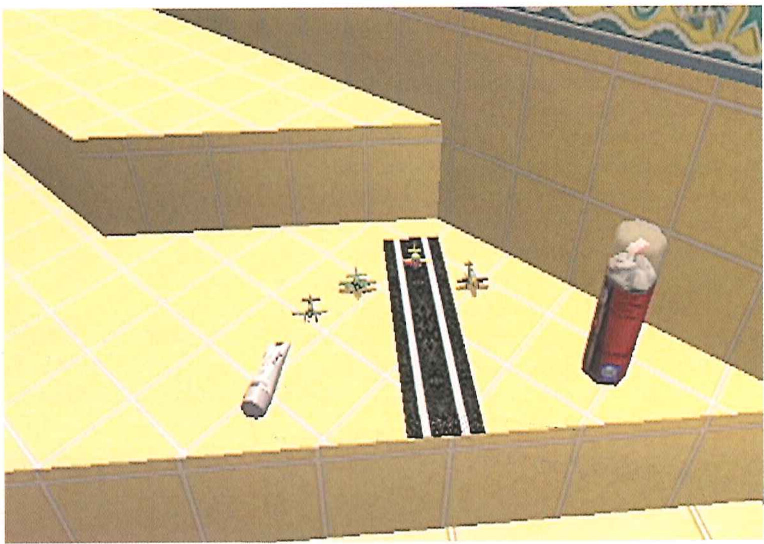












fuego pulsando A. Repite esto cuantas veces haga falta para sofocar el incendio.

Misión 4: Los 12 mercenarios

OBJETIVO: Black Jack tiene su base muy protegida. Pero puedes depositar tu confianza en los doce mercenarios para lanzar un ataque directo contra su fortaleza. Todo lo que necesitas es ayudarles a moverse.
GUÍA: La idea de esta misión es que bajes a tus mercenarios cada vez que veas a un enemigo. Toma a cinco de los mercenarios y llévalos hacia la silla, donde verás un zapato verde. Déjalo atrás lo antes posible y deja ir a tus cinco mercenarios cuando veas a un soldado rojo: cuando pase el tanque le dispararán sin ser alcanzados. Con el tanque fuera de circulación, llévalos rampa arriba y gira a la izquierda y luego a la derecha. Durante este trayecto, deja a tus soldados cuando veas algún búnker enemigo y recógelos cuando acaben con él. Tras una zapatilla roja verás a dos enemigos. Deja a tus hombres y los abatirán. Ahora llévalos de vuelta a la rampa y tuerce a la izquierda. Sube por la pared inclinada y deja a un soldado con lanzacohetes para que se encargue de los tres soldados de abajo. Desciende y ve hacia donde estaban estos enemigos. Continúa y sube por una rampa de madera. Vuelve a dejar a tus soldados para que maten a dos enemigos más que están situados en la rampa. Luego ve hacía la la casa y acaba con todos los enemigos para completar la misión.

Misión 5: ¡Banzai!

OBJETIVO: Tres destructores y dos submarinos están atracados en el baño. ¡Húndelos kamikaze!
GUÍA: Para esta misión tienes cuatro aviones, así que no te preocupes si los van destruyendo. Tú dispara primero a todo lo que te dispare a ti antes de dedicarte a usar misiles y bombas contra todos los barcos y submarinos que se encuentran escondidos en la bañera.

Misión 6: La escolta

OBJETIVO: Limpia bien el camino que va a recorrer el convoy y asegúrate que llega a buen puerto sano y salvo.
GUÍA: Sube al avión, ve a la sala contigua y destruye rápidamente todos los cañones, tanques y aviones que allí te aguardan. Cuando los hayas eliminado a todos, dale al botón que hay en la pared cerca de la entrada para que suba una de las barreras, vuela hacia la pared del fondo y pulsa otro botón cerca del suelo para que suba la otra. Para entonces el convoy estará cruzando la puerta y, si todos los enemigos han sido neutralizados, la misión estará completada.



JEFE

MISIÓN 7: BLACK JACK



OBJETIVO Destruir a Black Jack y convertirlo en otro de tus aliados.
GUÍA Sólo debes dispararle hasta destruirlo, aunque las bombas también son muy efectivas. Apúntale primero a las velas para inmovilizarlo y la misión será más fácil.

TOY COMMANDER

SALA 5

GARAJE Y CUARTO DE LAS HERRAMIENTAS

Misión 1: Un reto fácil

OBJETIVO: Clasifícate entre los tres primeros en esta carrera utilizando las rampas gravitacionales cuando te convenga.
GUÍA: Seguramente el juego de carreras más fácil; tan sólo pasa por los aros, sigue las flechas y utiliza los impulsores.

Misión 2: Los invasores

OBJETIVO: Destruye los ovnis rápidamente, antes de que completen su misión. Sin hacer daño a ninguno de los juguetes. ¡Faltaría más!
GUÍA: Simplemente dispara a los ovnis lo antes posible para evitar que se queden con tus juguetes, evitando dañar a éstos. Es mejor permanecer en la mesa, ya que ahí tienes una mejor perspectiva de dónde están.

Misión 3: El tesoro de los piratas

OBJETIVO: En esta misión tus vehículos pueden ir bajo el agua. Además encontrarás un teletransportador y poderes especiales al destruir las latas pequeñas.
GUÍA: Antes de nada sube al avión, destruye a todos los enemigos que rodean el castillo o que se encuentran en él y pasa luego a la furgoneta. Tírate al agua y recoge las cuatro piezas de orfebrería antes de entrar en el teletransportador, que te llevará a un estante. Utiliza un impulsor para caer al castillo, salva a la princesa y llévala de vuelta con las joyas a tu fuerte, cerca de donde empezó la misión.

Misión 4: Vértigo

OBJETIVO: Los cómplices de Bugs Buggy tienen prisioneros a tres científicos en una fortaleza situada en la parte de arriba. Tráelos de vuelta al hangar donde empezaste.
GUÍA: Primero destruye todas las armas y fortificaciones enemigas con el avión, antes de volar hacia el taladro azul y dispararle al mango: debería dar un par de vueltas. Pasa a la furgoneta, ponte en el ascensor y pulsa el botón de la izquierda usando el tanque para que te suba. Al llegar arriba, gira a la derecha, sigue todas las rampas hasta llegar al castillo, recoge a los tres científicos de allí y llévalos a casa.

Misión 5: Mascar el lémur

OBJETIVO: La parte más difícil de esta misión es recuperar el helicóptero que tienen retenido en el hangar... Una vez conseguido, ¡acabar con el lémur es sólo una formalidad!
GUÍA: Esta misión se parece a la de los doce mercenarios, donde debes soltar soldados para que disparen por ti en puntos estratégicos. Ve debajo de la mesa, donde te dispara un cañón, apea a un soldado, ve luego a la barrera y deja a los demás. Con esto deberías despejar el camino que sube por la rampa. Después deja a tus hombres cerca del tornavís, desde donde dispararán al tanque. Ahora sube la siguiente rampa, bordea la pared y apea a un hombre para que se cargue al guardia que hay allí. Sube la rampa negra hacia el estante. Dirígete a la rampa azul, más allá del cañón. Tírate por el estante hacia la sala en la que hay un ventilador y un hombre. Deja a tus hombres para que lo maten y sube la rampa, donde el ventilador te tirará a los cielos para que caigas junto al ordenador. Allí hay un tanque que debes empujar por el borde usando la foto como escudo. Luego baja la rampa a cuyos lados hay dos banderas rojas y suelta a tus hombres para que eliminen al guardia de allí. Dispara también contra el gancho del que está colgado el helicóptero. A continuación toma el helicóptero y mata al lémur.

Misión 6: El retorno de los invasores

OBJETIVO: Empieza las tares de las casas destruyendo las naves, después salva a los conejillos de indias retenidos en la zanja, y tráelos de vuelta al helipuerto.
GUÍA: Sube al coche y destruye todos los cañones enemigos y luego todos los ovnis. Ahora entra en el castillo, cae por el agujero y verás la nave nodriza que debes destruir con tus misiles. Acto seguido cambia al helicóptero y ve al agujero que se ha abierto donde descubrirás que tus juguetes son electrocutados y torturados: sálvalos y llévalos a tu base.



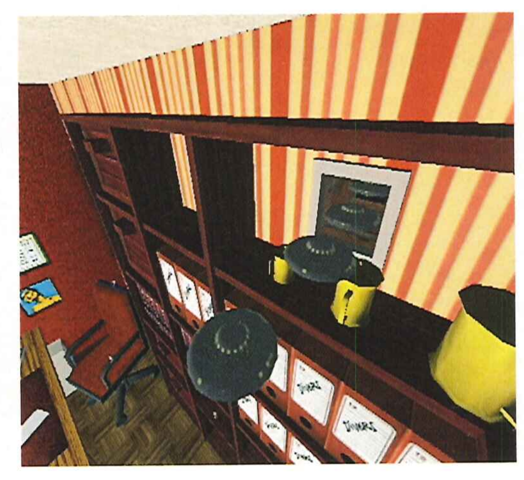
JEFE

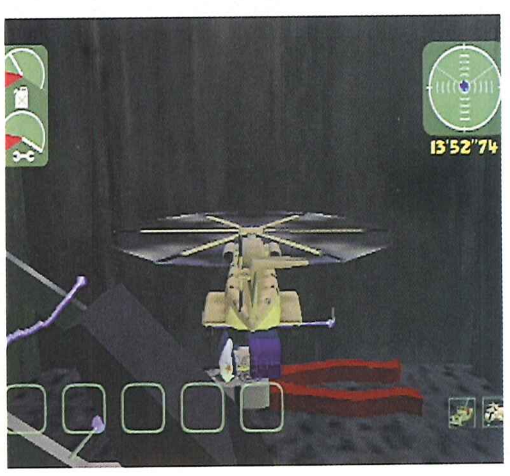
MISIÓN 7: BUGS BUGGY

OBJETIVO Derrotar a Bugs Buggy y convertirlo en tu aliado.
GUÍA Al igual que con los otros jefes, rocíalo de misiles hasta destruirlo; prueba a atraparlo en el rincón, ya que de otro modo es demasiado rápido para acertarle.





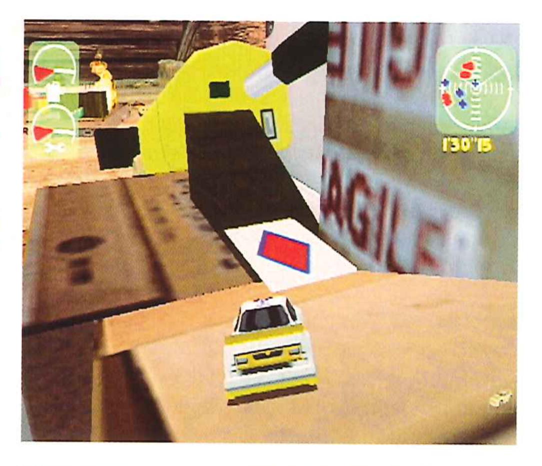




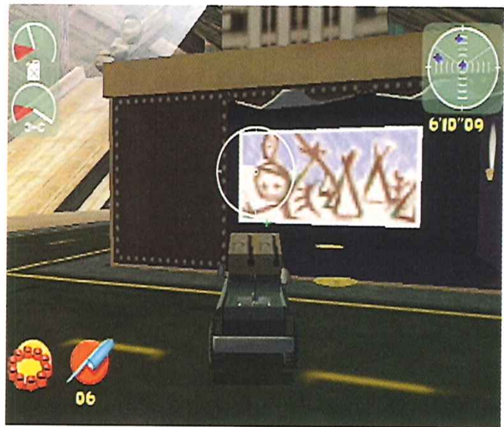
TOY COMMANDER

SALA 6

ÁTICO









Misión 1: Carrera de helicópteros

OBJETIVO: Primero, segundo o tercero... Ya sabes cuál es el trato.
GUÍA: Sigue los aros y a los otros helicópteros y todo saldrá pefecto.

Misión 2: El pequeño gran taxi

OBJETIVO: Jenny espera a Matt frente a la estación, y se está enfadando porque él no está allí. Tienes que encontrar a Matt y llevarlo a la estación antes de que Jenny se marche.
GUÍA: La mejor forma de hacer este nivel es usar el radar para encontrar a Matt y llevarlo a la estación. Si puedes subir a las vigas te será fácil dar con él: se oculta cerca del tarro de terracota del rincón al que accederás bordeando la pared por la repisa, pero intenta ir rápido.

Misión 3: Paracaidismo

OBJETIVO: Tu avión no puede despegar por culpa del atosigamiento de los tanques enemigos. Acaba con ellos y lanza a tus tropas en paracaídas en el corazón de la base enemiga.
GUÍA: Para desembarazarte de los tanques debes utilizar el coche para llegar al botón que enciende la aspiradora. Ésta absorverá los tanques y de esta manera puedes utilizar el avión para recoger a los paracaidistas y lanzarlos a la base enemiga para que puedan destruirla. Los encontrarás en tres grupos situados en los siguientes puntos: uno encima de una caja cercana al techo, uno enfrente de la armadura y uno delante del fuerte.

Misión 4: Atraco

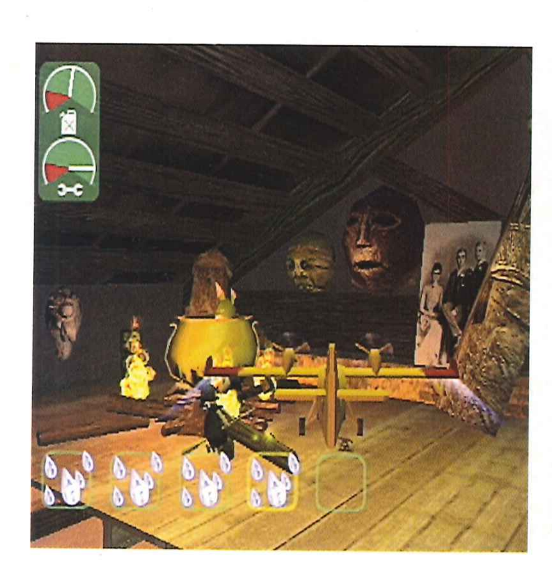
OBJETIVO: Reúne un pequeño grupo de ladrones, y te ayudarán a recuperar los 8 tesoros que está escondidos en 3 lugares diferentes. Ten cuidado no destruyas ninguno, y escóndelos en tu base.
GUÍA: El tesoro se halla en tres lugares diferentes: 2 piezas en el cine, 3 piezas en el cerdito hucha (que debes romper para revelar el tesoro) y 3 piezas en la fortaleza. Para esta parte de la misión debes usar el coche blindado para poder acabar con todo enemigo y dejar vía libre a la furgoneta. Luego utilízala para ir a recoger todas las partes del tesoro y llevarlas de vuelta a la jaula. Recoger a los ladrones no sirve absolutamente para nada.

Misión 5: Revueltas

OBJETIVO: Se está fraguando una revuelta, tienes que destruir rápidamente los camiones y los tanques que están causando problemas.
GUÍA: Debes correr por la sala buscando los vehículos que están armando el caos y destruirlos. Fíjate que siguen un mismo recorrido reiteradamente así que no iría mal que observes detenidamente los recorridos y dejes "regalitos" con forma de mina.

Misión 6: Mithra, la bruja

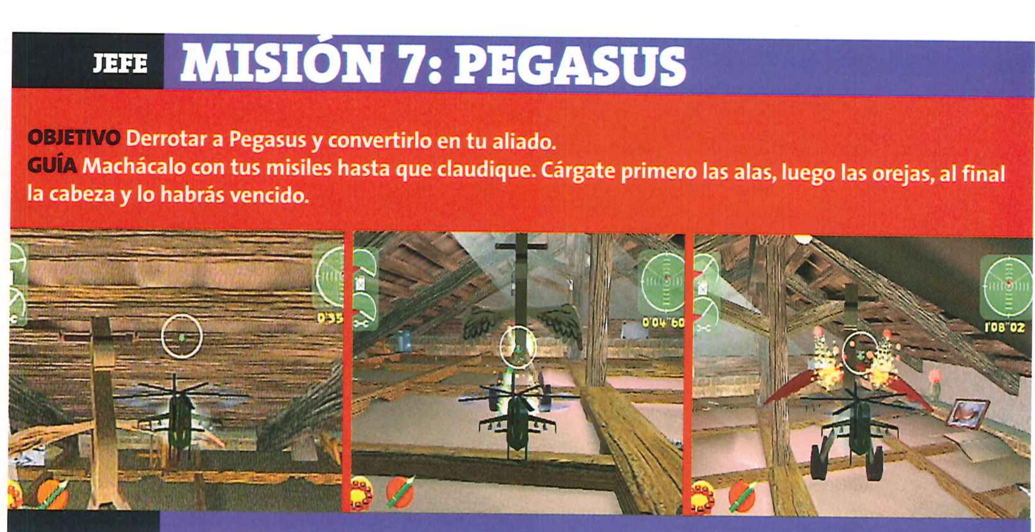
OBJETIVO: Primero destruye la cocina y la escoba, entonces apaga el fuego antes de que Nono se haga carbonilla.
GUÍA: Montado en el ultraligero, destruye a la bruja voladora con los misiles, sin perder de vista a los murciélagos que te lanza con afán asesino. Cuando hayas acabado con la bruja, cambia al hidroavión, recoge agua y viértela en las llamas las veces que sea necesario para extinguirlas. De esta manera salvarás a Nono de convertirse en sabroso conejo asado.



JEFE

MISIÓN 7: PEGASUS

OBJETIVO Derrotar a Pegasus y convertirlo en tu aliado.
GUÍA Machácalo con tus misiles hasta que claudique. Cárgate primero las alas, luego las orejas, al final la cabeza y lo habrás vencido.



TOY COMMANDER

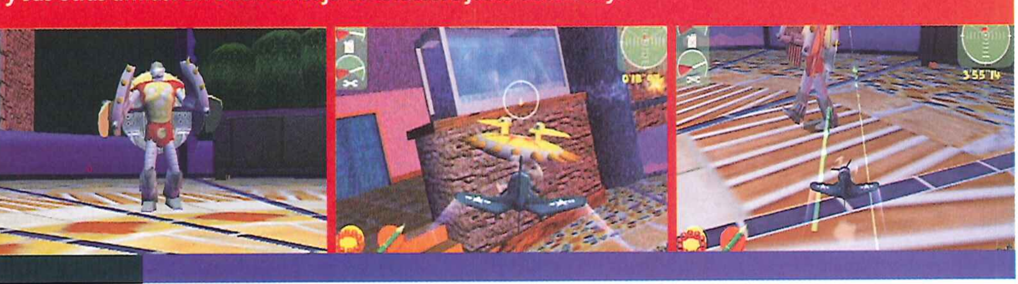
SALA 7

CUARTO DE ESTAR Y JARDÍN DE INVIERNO

JEFE

MISIÓN 7: ALDARAK XIII

OBJETIVO Derrotar a Aldarak XIII y convertirlo en tu aliado.
GUÍA Como con los demás jefes, acribíllalo hasta que pida clemencia, pero es un tipo la mar de duro. Apunta primero a los brazos, luego a la espalda y finaliza con la cabeza. Vigila con sus bolas de fuego y sus otras armas. Un buen consejo es colocarse justo detrás suyo.



Misión 1: Al aire libre

OBJETIVO: Demuéstrale a Aldarak XIII que eres mejor que los otros pilotos clasificándote una vez más entre los tres primeros.
GUÍA: Sigue los aros verdes y a los demás corredores e intenta no llegar el último.

Misión 2: Combate aéreo

OBJETIVO: ¡Acaba con esos tres aviones antes de que te destruyan! Utiliza tus minas.
GUÍA: Usa todas tus habilidades y bórralos de los cielos mediante minas y misiles.

Misión 3: Guerras en la Galaxia

OBJETIVO: Para superar esta misión tienes que destruir las naves enemigas y la fábrica de LEM. A continuación tienes que liberar al piloto, y traerlo de vuelta a tu base.
Sólo entonces, puedes intentar conquistar el espacio. Comprobarás que cuando tocas los planetas cambian de color...
GUÍA: Para salvar los planetas primero debes destruir las naves enemigas que los atacan y su fábrica LEM, usando para ello la nave espacial antes de liberar al piloto. Destruida la prisión, recoge al astronauta con la nave aerodeslizadora y llévalo de vuelta a tu base. Sólo cuando el piloto esté de regreso en tu base podrás intentar conquistar la galaxia por ti mismo.

Misión 4: El tren de la muerte

OBJETIVO: Bombardea el tren vagón por vagón, antes de que destruya todo lo que se interponga en su camino.
GUÍA: Si quieres salir airoso de esta misión suicida necesitas bombardear las ametralladoras del tren vagón a vagón.
Tranquilo, dispones de cuatro aviones para intentar detener a esta bestia desbocada.

Misión 5: Exterminación

OBJETIVO: Fracasarás la misión si hay más de dos víctimas entre tus juguetes. Osea, que no seas tímido, ¡encárgate de los exterminadores y pon a salvo a tus juguetes!
GUÍA: Primero de todo toma el camión lleno de soldados y ve al nivel de abajo. Deja un par de soldados en cada casa y recoge a los civiles antes de llevarlos de vuelta a tu base. A continuación toma el tanque, ve abajo y acaba con el resto de tanques. Despeja el segundo nivel rampas arriba, donde hay una serie de edificios. Limpiada esa zona, toma el autobús, ve a recoger los juguetes y ponlos de vuelta en lugar seguro.

Misión 6: Venganza espacial

OBJETIVO: El objetivo principal de esta misión es el piano. Pero para destruirlo necesitarás una mega-bomba. Encuéntrala primero, mientras que todavía está húmeda, y colócala en el recipiente del interior del piano. Seguramente tendrás que hacer algo de limpieza antes de llegar allí.
GUÍA: Pasa totalmente de los aviones enemigos y encárgate de las defensas antiaéreas del piano y de la pecera. Cuando hayas recogido la bomba (está en el acuario), ponla en el cuenco que hay dentro del piano usando el hovercraft.

TOY COMMANDER

SALA 8

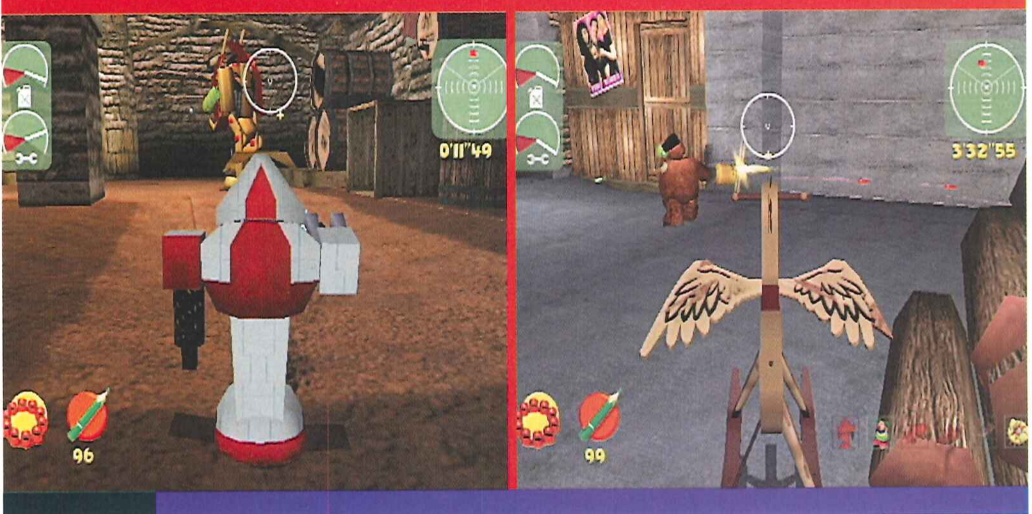
SÓTANO



JEFE

MISIÓN 1: HUGOLIN

OBJETIVO Derrotar a Hugolin y hacerte con el título de comandante de los juguetes.
GUÍA Si has vencido a todos los jefes de todas las habitaciones, sólo te restará enfrentarte a Hugolin. Si no, deberás vértelas también con esos juguetes. Empieza disparando al robot en el que está metido. Cuando haya salido, dispárale a la mochila propulsora, luego a la diana del pecho, después a los brazos y por último a su resplandeciente ojo verde. Si haces todo esto, al final se rendirá y volverás a ser el flamante comandante de los juguetes.



Trucos a tutiplén

Legacy of Kain: Soul Reaver

La vida del cazavampiros es muy dura: ataque a la yugular por aquí, zarpazo traicionero por allá... Para que la jornada laboral de Raziel sea menos sufrida ahí van unos cuantos truquillos a los que hincar el diente.
Atención: En todos los casos debes pausar el juego y mantener pulsado uno de los dos gatillos (L o R) mientras introduces la secuencia de comandos correspondiente. Si todo ha salido bien oirás un sonido.

Recuperar la salud
Flecha Abajo, B, Flecha Arriba, Flecha Izquierda, Flecha Arriba, Flecha Izquierda

Subir la salud al siguiente nivel
Flecha Derecha, A, Flecha Izquierda, Y, Flecha Arriba, Flecha Abajo

Autolesionarse
Flecha Izquierda, B, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Abajo

Conseguir la Kain Reaver
A, B, Flecha Derecha, Y, Flecha Izquierda, Flecha Izquierda, Flecha Derecha, Flecha Arriba

Conseguir la Soul Reaver
Flecha Abajo, Y, X, Flecha Derecha, Flecha Derecha, Flecha Abajo, Flecha Abajo, Flecha Izquierda, Y, Flecha Abajo, Flecha Derecha

Conseguir la Fire Reaver
Y, Flecha Derecha, Flecha Abajo, B, Flecha Arriba

Conseguir la Aerial Reaver
A, Flecha Derecha, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Y, Flecha Izquierda, Flecha Izquierda, Flecha Derecha, Flecha Arriba

Hechizo de Agua
Flecha Abajo, B, Flecha Arriba, Flecha Abajo, Flecha Derecha

Hechizo de Piedra
Flecha Abajo, B, Flecha Arriba, Flecha Izquierda, Flecha Abajo, Flecha Derecha, Flecha Derecha

Hechizo de Fuerza
Flecha Abajo, Flecha Izquierda, Y, Flecha Abajo, Flecha Arriba

Hechizo de Luz
Flecha Izquierda, B, Flecha Izquierda, Flecha Derecha, Flecha Derecha, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Izquierda

Hechizo de Fuego
Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Derecha, Flecha Arriba, Y, X, Flecha Derecha

Hechizo de Sonido
Flecha Derecha, Flecha Derecha, Flecha Abajo, B, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Abajo

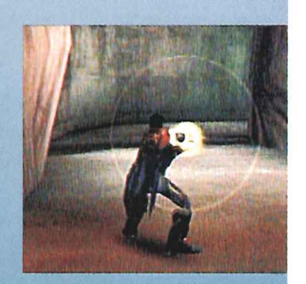
Recargar magia
Flecha Derecha, Flecha Derecha, Flecha Izquierda, Y, Flecha Derecha, Flecha Abajo

Magia al máximo
Y, Flecha Derecha, Flecha Abajo, Flecha Derecha, Flecha Arriba, Y, Flecha Izquierda

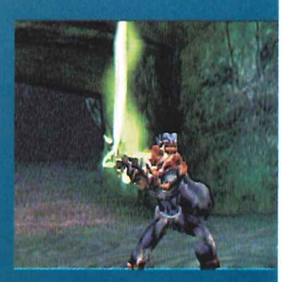
Habilidad de atravesar verjas
Flecha Abajo, B, B, Flecha Izquierda, Flecha Derecha, Y, Flecha Arriba

Habilidad de escalar paredes
Y, Flecha Abajo, X, Flecha Derecha, Flecha Arriba, Flecha Abajo

Conseguir todas las habilidades siguientes: atravesar verjas, escalar paredes, lanzar proyectiles de fuerza, bucear y obtener la espada Soul Reaver
Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Abajo, Flecha Derecha, Flecha Derecha, Flecha Izquierda, B, Flecha Derecha, Flecha Izquierda, Flecha Abajo





PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

Todo sobre mi consola

Con cerca de 5 millones de consolas vendidas en todo el mundo, no es de extrañar que las sedes dedicadas a la potente máquina de Sega se hayan multiplicado por la Red como las setas.

Hemos rastreado Internet en busca de las mejores páginas Web en las que la Dreamcast es protagonista. Algunas de ellas están consagradas exclusivamente a temas relacionados con la máquina de Sega, mientras que otras proporcionan información general sobre videojuegos y cuentan con un apartado dedicado a la consola. Entre las páginas dedicadas a la DC quizás echéis de menos alguna sede japonesa, pero seguramente no estaréis muy puestos en el idioma de Son Goku (nosotros lo hemos intentado con un curso por correspondencia y no hay manera) y os resultarán más útiles estas páginas.



En castellano

Solo Juegos

www.solojuegos.com

En su página de Inicio, esta sede ofrece enlaces a diversas noticias relacionadas con el mundo de los videojuegos y a un apartado dedicado a las diversas consolas del mercado en el que encontrarás previews, análisis y trucos. Sin duda el plato fuerte de esta sede es la información de actualidad que los responsables actualizan periódicamente. De todas formas, escasean los análisis y previews de juegos para Dreamcast.

Puntuación: ◎◎◎





Meristation

www.meristation.com

Meristation es otra revista en línea dedicada a todos los juegos en general. Aunque está especialmente enfocada a los juegos PC, también cuenta con un apartado dedicado a las consolas con sus propios avances, análisis, reportajes, noticias, trucos y mercadillo. La información de noticias y las entrevistas que aparecen puntualmente con personajes de la industria resultan especialmente interesantes.

Puntuación: ◎◎◎

Vandal Online

www.vandal.net

Vandal Online es una revista de juegos electrónica que dedica secciones específicas para cada una de las plataformas de entretenimiento existentes. Así, en la sección específica de la Dreamcast, se agrupan los apartados de noticias, avances, análisis, reportajes, trucos y hasta un mercadillo de compra y venta, entre otras opciones. Desgraciadamente, el número de análisis y previews que puedes consultar es escaso y, además, no están actualizados.

Puntuación: ◎◎



Segapower

www.segapower.com

A diferencia del resto de sedes en castellano que te presentamos en este artículo, Segapower tiene el mérito de ser la única con contenidos exclusivamente relacionados con Dreamcast. Aquí encontrarás secciones de noticias, previews, análisis, trucos y también algunos interesantes reportajes. Pero, sin duda, lo que va a atraer más tu interés es que Segapower ofrece la posibilidad de descargar algunos minijuegos VM gratuitos, así como alguna que otra animación para esta tarjeta de memoria.

Puntuación:





Megajuegos

www.megajuegos.com

Esta sede está dividida en zonas, incluyendo una para Dreamcast. El apartado de previews y análisis es decepcionante, hasta el punto de encontrar sólo como preview el mismísimo THOTD2 que, como sabes, fue de los primeros títulos que aparecieron para Dreamcast. En un área común a todos los videojuegos encontramos, por último, las secciones de noticias, trucos y soluciones.

Puntuación:

En inglés

Segaweb

www.segaweb.com

Entre las sedes en inglés que os recomendamos, Segaweb se lleva el gato al agua. La inmensa mayoría de contenidos de esta sede está dedicado a la superconsola de Sega y te podemos asegurar que el material que encontrarás es enorme y de una gran calidad. Eso sí, la sede es norteamericana así que sus noticias y análisis hacen referencia fundamentalmente a productos y versiones destinadas a ese mercado. Además, toda la información se encuentra ilustrada con una presentación inmejorable y abundante material gráfico. Si entiendes el inglés, te recomendamos encarecidamente esta sede.

Puntuación:



Segadojo

www.segadojo.com

Si acudes a esta dirección, darás con otra sede sobre Dreamcast excepcional. Un apartado envidiable de noticias, previas, análisis y guías de los juegos más suculentos, así como numerosas columnas de opinión, son algunos de los contenidos que vas a poder encontrar. Todo ello, aderezado con un buen número de capturas y reportajes especiales. Eso sí, el aspecto de Segadojo, aunque bueno, es el más espartano de las sedes americanas analizadas en este artículo.

Puntuación:





SegaX

www.segadreamcast.net

Desde luego, es una gozada poder visitar páginas que únicamente proporcionan información sobre nuestra querida consola. En Sega X puedes llegar a perderte debido a la gran cantidad de secciones y datos interesantes que contiene: desde los imprescindibles apartados de noticias, previas y análisis hasta secciones no menos importantes de trucos, entrevistas, reportajes especiales, columnas y dudas de los jugones navegantes.

Puntuación:

DC Swirl

www.dcswirl.com

Esta sede Web está afiliada a IGN.com, un grupo editorial especializado en contenidos sobre videojuegos con amplia representación en Internet. Las secciones que encontrarás aquí son similares a las de las otras sedes: noticias, análisis, previews, trucos y reportajes especiales. Su calidad también está a la par con las otras sedes en inglés aquí analizadas, aunque en el apartado visual es la más floja de todas. De todas formas, DC Swirl también te convencerá.

Puntuación:



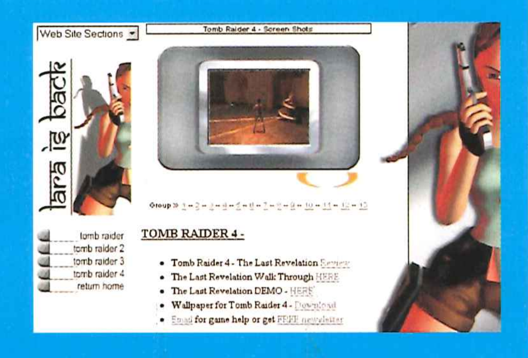
Diario de un internauta

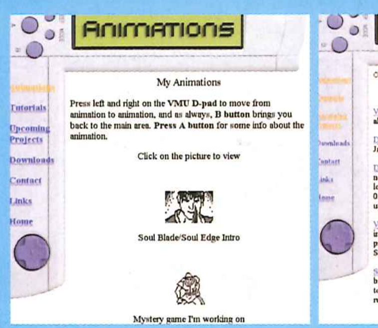
Continúa la travesía a bordo del transatlántico Dreamcast. Les informamos que la próxima escala será en Egipto con visitas a las pirámides de la Última Revelación y a los Oasis del desierto. Si lo desean también pueden asistir a las actividades lúdicas que organizaremos en cubierta. Esperamos que el viaje esté siendo de su agrado.

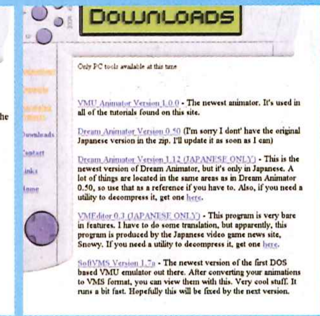
Los secretos de Lara

La última aventura de esta heroína recién llegada a la Dreamcast cuenta con representación propia en Internet. Aunque la sede de The Last Revelation está especialmente orientada a los usuarios de la versión PC, también los jugones de Dreamcast podrán sacar provecho de sus contenidos. Así, por ejemplo, tendrán acceso a numerosas imágenes del juego y a un libro de ruta con información para pasar las diferentes etapas. En estas páginas es posible encontrar, asimismo, las últimas noticias sobre la película que llevará a Lara al celuloide. Y por si fuera poco, aquí también hallarás enlaces a páginas dedicadas a las anteriores entregas de Tomb Raider.

www.thelastrevelation.com







Animar la VM

Puede que sepas que es posible descargar animaciones para la Visual Memory mediante una serie de tarjetas especiales. En la dirección que te proponemos podrás encontrar no sólo estas imágenes sino también programas gratuitos para PC que te permiten crear tus propios diseños para la Visual Memory. Junto a tales opciones, en estas páginas también encontrarás enlaces a un tutorial que explica cómo visualizar tales animaciones y a un avance de los diferentes proyectos del creador de estas páginas Web. Eso sí, esta sede está disponible sólo en inglés.

www.freemaninstitute.com/art

Museo de lo imposible

¿Te apetece dar una vuelta por el museo virtual de Escher, el famoso pintor holandés que combinó de una manera magistral el arte con las matemáticas? Este museo se basa en la obra Otro Mundo, en la que el artista juega con la percepción de lo vertical y lo horizontal. En esta sede podrás encontrar los enlaces correspondientes a cinco salas diferentes. Iniciaremos nuestro viaje en el hall y desde allí podremos visitar diferentes habitaciones. Sala 1: Mosaicos, Sala 2: Edificios Imposibles, Sala 3:El plano y el espacio y, por último, la Sala 4: Miscelánea. En todas ellas tendremos la ocasión de admirar alguna de las construcciones imposibles que han hecho famoso a este pintor.

www.artico.com/escher





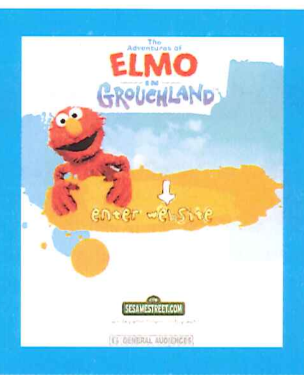


Ocio por un tubo

Cuando te canses de jugar con tu consola puedes buscar formas de ocio alternativas gracias a una de las sedes españolas más útiles que conocemos. Lanetro informa de la oferta de ocio y cultura disponible en las principales ciudades españolas. Basta con que hagas clic en el enlace de la ciudad que te interese para que puedas consultar su cartelera cinematográfica, espectáculos de música y teatro, exposiciones y, además, tendrás la posibilidad de buscar información sobre ofertas culturales o lugares concretos. Por supuesto, toda esa información se actualiza diariamente.

www.lanetro.com

Los reyes de la tele vuelven al cine



Elmo, el teleñeco rojo y fetichista, protagoniza la película "Las aventuras de Elmo en el País de los Gruñones". El pobre debe abandonar Barrio Sésamo para recuperar su posesión más preciada: su manta azul. En su odisea llegará hasta el País de los Gruñones donde conocerá a la Reina del Trash y a un tipo muy duro llamado Huxley.
El director del film, Gary Halvorson, ha contado con un reparto de carne, hueso y trapo formado por los actores Vanessa Williams y Mandy Patinkin y, por parte de la troupe de Barrio Sésamo, Elmo, Epi, Blas, Coco o el monstruo de las galletas.
El día 21 de abril se estrena en España pero para ir abriendo boca puedes visitar la página Web oficial de la película. Ideal para todos los fans de los Teleñecos.
www.spe.sony.com/movies/elmo



500 noches de conciertos

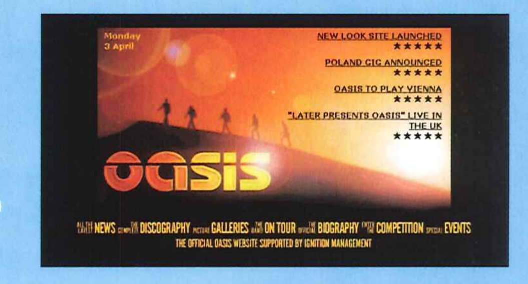
Joaquín Sabina está arrasando con su último disco "19 días y 500 noches". Después de una visita por tierras sudamericanas, el autor de "Calle Melancolía" inició a principios de abril una gira por pequeños locales de España que finalizará en el mes de mayo. La página que te proponemos contiene su biografía y discografía, además de alguna que otra información curiosa, como por ejemplo las causas de la ruptura de su relación (profesional) con Fito Paez.
www.aisi.es/usuaris/sabina

Ciencia-ficción de la buena

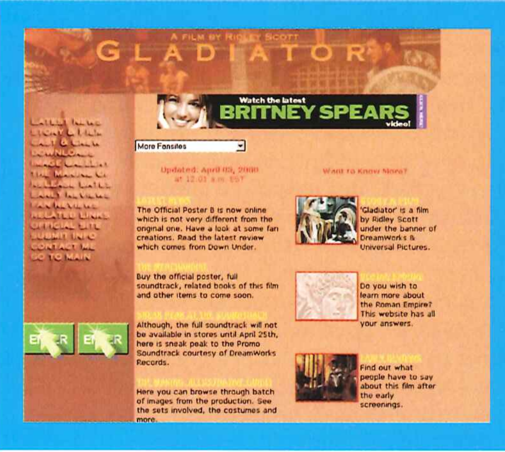


Brian de Palma estrena película tras los éxitos de "Missión: Imposible" y "Snake Eyes". En esta ocasión realiza un giro de 180° para adentrarse en el género de la ciencia ficción con "Misión a Marte". La película, que se estrenará el próximo 24 de abril, narra las aventuras de un grupo de astronautas que parte hacia Marte para localizar y, si es posible, rescatar a los miembros de una primera expedición desaparecidos misteriosamente. Tim Robbins, Gary Sinise, Don Cheadle, Connie Nielsen y Kim Delaney son los protagonistas del nuevo film del director italo-americano. La página Web recomendada posee un excelente diseño, a lo que hay que sumar un contenido muy interesante. Destacan seis juegos que permiten meterte en la piel de un aventurero astronauta.
movies.go.com/m2m/index.html

Oasis musical



Oasis empezó la gira mundial de presentación de su disco "Standing On The Shoulder Of Giants" el pasado mes de febrero en Japón. Después de recorrer Asia y América, la banda de los hermanos Gallagher llegará a Europa a finales de mayo y ofrecerá dos conciertos en Madrid y Barcelona. Su Web oficial contiene toda la información del grupo e incluso te permite participar en un concurso en el que debes contestar preguntas relacionadas con su trayectoria.
www.oasisinet.com



Tigres, tigres, leones, leones...

Pese a que su carrera ha perdido interés con el paso de los años (¿cómo se le ocurrió dirigir "La teniente O'Neall"?), Ridley Scott forma parte de la historia del cine gracias a dos obras maestras como "Blade Runner" y "Alien. El octavo pasajero". Su nuevo film, "Gladiator", es una superproducción que recupera un género exitoso hace tiempo pero olvidado en la actualidad: las películas de romanos. Russell Crowe, como general del ejército romano, y Joaquin Phoenix, como emperador, son los protagonistas de la nueva tentativa de Scott por recuperar su prestigio. Richard Harris, Djimon Hounsou, Oliver Reed (fallecido durante el rodaje) y Connie Nielsen (también presente en "Misión a Marte") completan el reparto. Hasta mayo no se estrena el film así que no estaría de más que visitases esta página Web para conocer más detalles. Sobre todo, accede a la sección de descargas donde encontrarás trailers, imágenes para el escritorio del ordenador y pósters de la película.
www.spielberg-dreamworks.com/gladiator

Pistola StarFire LightBlaster

Fabricante: **InterAct Game Products**
Distribuidor: **Netac**
Precio: **6.900 ptas**
Puntuación: **90%**

A la Dreamcast Gun (analizada en el nº 2) le ha salido un claro competidor. Netac ha lanzado al mercado una nueva pistola de luz denominada StarFire LightBlaster. De momento, en Europa sólo el juego The House of the Dead 2 permite disfrutar de este tipo de dispositivos, pero esta situación podría cambiar pronto con la aparición de Virtua Cop 2. A diferencia de la pistola oficial, la StarFire LightBlaster cuenta con dos gatillos, uno de disparo y otro de recarga y sitúa la cruceta direccional en el lado izquierdo del dispositivo.
Aparte de la cru ceta, el fabricante ha dispuesto por duplicado los botones B y Start a cada lado de la pistola pensando tanto en los usuarios diestros como en los zurdos.
El apartado de controles se completa con una pestaña de selección de modo que incluye cuatro posiciones diferentes (véase el recuadro 4 Formas de disparar).
Los puntos de coincidencia de la pistola de Netac respecto a la de la competencia son el color y la inclusión de una única ranura de expansión. Como la Dreamcast Gun, el único color en el que puede hallarse la StarFire es el blanco (aunque no posee exactamente el mismo tono de la gama de dispositivos oficial).
Asimismo, esta pistola tampoco permite utilizar de forma simultanea dispositivos como la Unidad de Memoria Visual y el Vibration Pack dado que sólo dispone de una ranura para conectarlos. Por último, hay que destacar que la ligereza de la pistola contribuye a facilitar su manejo, aunque sus dimensiones y su aspecto un tanto aparatoso pudieran hacer pensar lo contrario. Con una pistola repleta de prestaciones como la StarFire está claro que los zombies lo van a pasar muy mal.

4 FORMAS DE DISPARAR

1.Con el modo Normal (NOR.) seleccionado, el jugador tiene que presionar el gatillo de recarga cuando se agotan las balas.
2.En Recarga Inteligente (IR.), en cambio, la acción de recarga se efectúa automáticamente sin necesidad de apretar el gatillo.
3.Con Auto-disparo y Auto-recarga (AR+AF), la pistola simula una ametralladora, disparando y recargando ininterrumpidamente mientras se mantiene presionado el gatillo de disparo.
4.El modo Ajuste (SET), por su parte, permite definir el número de balas de recarga y activar la función de Simulación de sensor que mejora la precisión de puntería a corta distancia.

Teclado Dreamcast

Fabricante: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **4.690 ptas**
Puntuación: **70%**

Si has intentado redactar un mensaje electrónico o conversar en un chat a través del teclado virtual de la Dreamcast ya sabrás que puede ser una experiencia tortuosa. Si tienes previsto acceder habitualmente a Internet desde tu consola y no quieres gastarte una fortuna en teléfono, te urge un teclado de verdad, como el de Sega.
Este teclado diseñado específicamente para la Dreamcast consta de 105 teclas, teclado numérico y de funciones. No te preocupes por la Ñ; a este periférico no le falta ninguno de los caracteres necesarios para escribir en castellano. Eso sí, lo que no vas a encontrar son teclas mecánicas ni un diseño rompedor que lo diferencie de los teclados convencionales de PC. En definitiva, un periférico útil pero justito.



Quake en Internet

Albert Donaire (Barcelona)

Tengo 13 años y también tengo la Dreamcast desde Navidad. Al adquirirla compré también The House of the Dead 2. El pack con pistola se agotó y me compré sólo el juego que me parece estupendo. ¿Sabéis si están preparando la tercera parte?

No tenemos noticia sobre una tercera parte del juego. Pero esperamos que tengas suficientes zombies con los de Resident Evil 2 o Zombie Revenge.

También me gustaría saber si no sería un error comprar Quake 3 sin poder jugar por Internet.

No creemos que sea un error porque es muy posible que el juego sí que incorpore la posibilidad de disputar partidas en red. Chu Chu Rocket será el primer título que permita jugar a través de Internet en España a partir del mes de mayo y por eso los juegos que salgan posteriormente pueden también tener esta opción. Además, Sega América ha anunciado hace poco que con Quake 3 se podrán jugar partidas on-line, incluso, con usuarios de PC.

También me gustaría saber si hay alguna forma de jugar con Super Sonic en las pantallas de Sonic.

La única manera de jugar con Super Sonic es acabarte el juego con todos los personajes para poder vencer al monstruo Perfect Chaos. Que nosotros sepamos no hay otra forma de controlar a este héroe más dorado que la calva de Iván de la Peña.

En último lugar tengo un lío. ¿Qué juego me aconsejáis: Resident Evil Code: Veronica, The Lost World o Dead or Alive 2.

Para nuestro gusto la cosa está entre Code: Veronica y Dead or Alive 2. Depende de si eres un fan de los zombies o de los juegos de lucha (con unas cuantas chicas de buen ver) te deberías decantar entre uno u otro, pero seguro que aciertas. De todas formas, si tienes dudas y te toca la lotería o tienes acciones de Telefónica, lo mejor es que te compres los dos.

Una de recreativas

Xarach Hernández (Santa Cruz de Tenerife)

Hola, hace unos meses que alucino con Dreamcast y sus juegos. He visitado últimamente los salones recreativos de mi ciudad y me ha encantado lo que he visto, por eso quiero saber cuáles de los siguientes juegos se están versionando (o se piensan versionar en un futuro) para Dreamcast, cuándo van a salir y qué novedades incorporarán: Virtua Tennis, Emergency Call Ambulance, Ferrari 355 Challenge, The Lost World y The Ocean Hunter.

Vayamos por partes, porque has hecho trabajar a nuestras neuronas más que a Imperioso cuando tiene que pasear a su facineroso amo. El lanzamiento de Virtua Tennis está previsto para este verano, con unos gráficos impresionantes y un control muy sencillo. Emergency Call Ambulance es un juego de estilo similar a Crazy Taxi, pero no hay noticia sobre su versión para Dreamcast. Ferrari 355 Challenge debería aparecer dentro de poco en nuestras consolas, pero parece que hay algunos problemas con la marca Ferrari, ya que Acclaim tiene los derechos de este nombre. Sega está trabajando en estos momentos en la conversión de The Lost World, aunque no tenemos ninguna fecha definitiva. Por último, Ocean Hunter es el juego del que menos noticias tenemos, pero el hecho de que haya sido desarrollado por el equipo AM1 de Sega nos hace pensar que una versión Dreamcast no tardará mucho en caer.

¿Tenéis noticias sobre algún shoot'em-up subjetivo tipo Turok o Quake para Dreamcast?

Pues sí, Quake III tendrá una versión para nuestra querida consola. Incluso en Estados Unidos, se ha anunciado que los usuarios de la Dreamcast podrán luchar en red contra los usuarios de PC. Todavía no sabemos si aquí contaremos con esa posibilidad.

Para finalizar os hago una pregunta que si no queréis contestar no importa ¿será Tekken Tag Tournament superior al perfecto Soul Calibur?

No nos importa contestarla porque hemos hablado mucho sobre el tema con nuestros compañeros de PlanetStation. La conclusión después de horas y horas de debates es que... es muy difícil darte una respuesta por ahora. En el momento de escribir estas líneas el juego todavía no ha aparecido en Japón y sólo hemos podido ver algunas capturas. Igualmente, nuestra opinión es que Tekken, como mucho, podrá igualar a Soul Calibur, pero no superarlo. Quizás más adelante la PlayStation 2 tenga algún juego de lucha mejor porque los desarrolladores podrán aprovechar las capacidades de la consola, sin embargo para entonces ya contaremos con Soul Calibur 2.

Somos cinco millones

David Fabuel (Chirivella, Valencia)

Un saludo planetarios. Sé que en marzo Sega ha mostrado su unidad de DVD para Dreamcast. ¿Cuándo saldrá en Japón?, ¿cuándo saldrá en Europa?, ¿o no llegará?

Según anunció Jean-François Cecillon, director de Sega Europa, en la última edición del festival Milia, el lanzamiento del DVD para la Dreamcast tendrá lugar "durante los próximos meses". Aún no hay fecha definitiva para su lanzamiento, pero el hecho de que el mandamás europeo de Sega haya anunciado su próxima aparición nos hace sospechar que no tardaremos mucho en verlo por aquí.

Cuando me compré la consola me compré también el Sonic Adventure y la verdad es que me sorprendió un montón. ¿Cuándo veremos el Sonic Adventure 2? (o como se llame).

La segunda parte de Sonic Adventure se presentará, casi con toda seguridad, en el E3 de Los Ángeles que se celebrará el mes de mayo. Aún no tenemos demasiados datos sobre el juego (ni siquiera sabemos el nombre definitivo) pero parece que el puerco espín azul volverá a casa (de los yanquis) por navidad.

Y para finalizar, ¿cuántas Dreamcast hay en el mundo actualmente?

Actualmente hay unos cinco millones de consolas repartidas por todos los rincones del mundo... y las que faltan por venir.





Las pistolas las carga la Dreamcast

Francisco de Borja García (Badajoz)

Hola viciosos. Ya me he comprado Soul Calibur y mi padre me ha dicho que si apruebo en Semana Santa me comprará The House of the Dead 2 con pistola, pero no encuentro la pistola por Badajoz. Me gustaría que me dijerais algún sitio.

La verdad es que el pack de la pistola y el juego ha tenido más éxito que Cindy Crawford en las duchas de un cuartel, así que en muchos sitios es difícil encontrarlo. De todas formas, el lugar donde puedes hacerte con él está más cerca de lo que imaginas: es posible que en Internet encuentres alguna tienda que te lo mandará amablemente a casa (pagando, claro).

¿Cuántos juegos podrán ser manipulados por la pistola? (Aunque no hayan salido).

Los nipones ya cuentan con algún que otro juego para desfogarse con la pistola, además de The House of the Dead 2. Seguramente uno de los más conocidos es Virtua Cop 2, una versión de un título para Saturn que no es que sea una maravilla técnica, pero es bastante divertido. También existe otro título llamado Death Crimson 2, similar a The House of the Dead 2 pero que no ha recibido buenas criticas. En ambos casos, no existe ninguna confirmación de que vayan a aparecer en España, aunque Virtua Cop 2 tiene muchos más números.

¿Saldrá algún juego de basket o fútbol en español?

Suponemos que te refieres a juegos con los comentarios en castellano, del estilo del FIFA. De momento sólo contamos con un juego futbolero con esta característica: UEFA Striker. En un futuro próximo aparecerá una versión especial de la Eurocopa de selecciones del Sega WorldWide Soccer pero, por ahora, no tenemos ninguna noticia de que los comentarios vayan a estar traducidos.

¿AE Sports firmará con Sega?

AE Sports no nos suena nada, así que seguramente debes referirte a EA. Aunque la compañía canadiense en un principio no estaba demasiado interesada en desarrollar juegos para Dreamcast, parece que últimamente se lo están planteando seriamente.

La guerra de las consolas

A. Luis García (Ronda, Málaga)

Ante todo, felicitaros por la revista, que me parece muy seria y bastante mejor que las otras, sobre todo por su calidad de fotos, objetividad en las puntuaciones, etc.

¿No os parece que las especificaciones técnicas de Dreamcast se han quedado casi obsoletas ante las nuevas PlayStation 2, Dolphin y la expectante X-Box? ¿O realmente no es oro todo lo que reluce?

Es cierto que a priori, las nuevas consolas son más potentes que la Dreamcast, pero eso es algo normal porque esta industria evoluciona muy rápido y las máquinas son cada vez más potentes. De todos modos, nosotros siempre decimos que una consola depende más de los juegos que de la potencia del hardware. El mejor ejemplo es la Saturn de Sega que, aunque era muy buena técnicamente, no llegó a triunfar por las dificultades que ocasionaba a la hora de programar.

¿Qué hará Sega cuando vengan a España estas consolas?

Suponemos que irán sacando cada vez más accesorios (DVD, Dreameye, unidad Zip...), juegos tan buenos como Soul Calibur, Shenmue o Resident Evil Code: Veronica y a lo mejor rezan algunos avemarías para que todos vosotros sigáis confiando en la Dreamcast.

¿Está desarrollando Namco algún juego nuevo para Dreamcast?

Esperamos que uno de los próximos juegos sea Soul Calibur 2, pero mientras tanto es muy posible que aparezca Mr. Driller, un juego de puzzles (muy al estilo de Chu Chu Rocket!) que aunque no te permite dar mandobles con un hacha es la mar de divertido.

¿Le envidian mucho estos juegos a los recién publicados para PS2 en Japón?

La verdad es que los títulos que han aparecido con la PS 2 (Street Fighter EX 3, Ridge Racer V o Kessen) no llegan a la altura de los mejores juegos de la Dreamcast, pero no deja de ser habitual que los primeros juegos de una nueva consola no aprovechen todos sus recursos. Deberemos esperar al lanzamiento de Tekken Tag Tournament o Gran Turismo 2000 para saber si pueden superar a Soul Calibur o Sega GT.

Monstruos, snakes y zombies

Javier Bautista (Las Palmas de Gran Canaria)

Hola monstruos de la Dreamcast. Me llamo Javier y tengo 15 años.

Esperamos que lo de monstruos sea por que somos unos pofesionales y no por nuestro aspecto en la foto publicada en el número 3, porque debes saber que la naturaleza nos ha dotado con una gran belleza interior.

¿Existe alguna dirección en Internet de la que pueda sacar minijuegos para la VM?

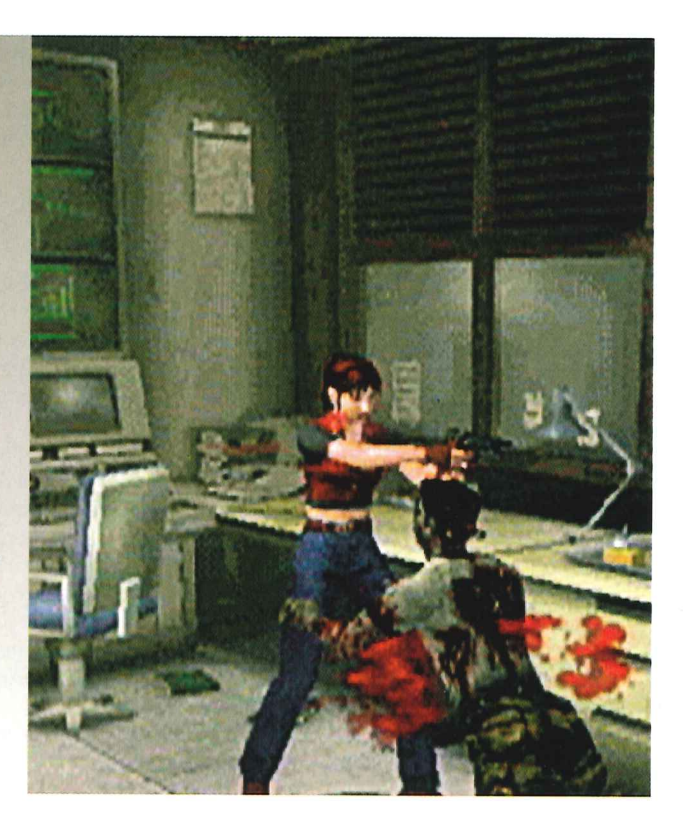
Lo más habitual es que consigas los minijuegos a través de los juegos de la Dreamcast, porque normalmente se utilizan para mejorar algún aspecto que luego puedes aprovechar en la aventura principal (es lo que sucede con los Chao en Sonic Adventure o con algunos vehículos en Sega GT). Sin embargo, existen algunas páginas donde puedes bajarte algún minijuego. En Segapower (www.segapower.com), por ejemplo, tendrás acceso a algunos de estos archivos y otras páginas en inglés te ofrecen también esta posibilidad. En la dirección crash.to/vmudreams/ encontrarás algunos minijuegos y enlaces con otras páginas.

He oído que saldrá una versión de Metal Gear para Dreamcast, ¿es verdad?

De momento sólo se han escuchado rumores sobre una posible incursión de Snake en la Dreamcast. Desde Konami nos han asegurado que en una próxima feria del mundo de los videojuegos (seguramente el Tokyo Game Show) se conocerán más noticias al respecto, pero teniendo en cuenta la reciente cancelación del Castlevania para nuestra querida consola, la aparición de un Metal Gear nos parece casi tan difícil como que Almodóvar mantenga una fluida conversación en inglés con Jim Carrey.

Por último, ¿cuándo saldrá Resident Evil Code:Veronica?

La aparición de este *peaso* de juego está prevista para finales de mayo o principios de junio de este mismo año.





La secuela de la Dreamcast

Jaime Biosca (Torreforta, Tarragona)

Saludos Segueros, ante todo quiero felicitaros por vuestra revista y deciros que estoy contentísimo con mi Dreamcast, Sega ha devuelto las aguas a su cauce. Pero he leído algo por Internet que no me ha gustado: especificaciones técnicas de una posible Dreamcast 2. Ahí van mis preguntas:

¿Sacará Sega al mercado paralelamente hardware para ampliar la Dreamcast 1? ¿O bien podrán los usuarios de DC1 cambiarla por la DC2 pagando un precio o con algún tipo de oferta?

¡Que no cunda el pánico! Es cierto que han empezado a circular por Internet las características de una futura Dreamcast 2, pero es un proyecto muuuuuuuy a largo plazo que Sega pondrá en marcha cuando acabe la vida de su consola y siempre que ésta alcance las cifras de ventas que la compañía espera.

Incluso se ha hablado de una posible colaboración entre Microsoft y Sega para desarrollar esta nueva máquina pero, insistimos, aún podrás disfrutar algunos años de tu Dreamcast Episodio I. Y por cierto, los rumores de nuevas consolas no se refieren solamente a Sega. Últimamente también han circulado por Internet noticias sobre posibles movimientos para el desarrollo de la PlayStation 3. Los proyectos de Microsoft en el mundo de las consolas parece que han obligado a Sony a pensar en el futuro antes de lo previsto y quizás también han tenido algo que ver los problemillas técnicos de la Play 2.

Estirando el Manga

Miguel Romero Gamarra (Palencia)

Un par de preguntas:

¿Sabéis si hay (o van a salir) más juegos para Dreamcast que estén relacionados con alguna serie de manga o anime? Conozco el Psychic Force 2010 y el Berserk pero, ¿hay más?

Jojo's Bizarre Adventure es otro juego basado en un popular manga nipón y si te gustan los beat'em-up tipo Street Fighter seguro que te convencerá.

¿Cómo se llama la serie de manga en la que se basa el juego Berserk?

El manga, obra de Kentaro Miura, se llama "Kenpuu Denki Berserk" e incluso se realizó una serie televisiva basada en la historia. En España han aparecido algunos episodios del cómic con el título "Gatsu: el guerrero negro".

Shenmue se resiste a aprender castellano

José Vicente Falcó (Valencia)

En primer lugar, felicitarles por la tan espléndida revista, la cual llevo siguiendo desde el número 3, bla, bla, bla...

Suponemos que el bla, bla, bla quiere decir que somos la mejor revista de Dreamcast y todas esas cosas, así que muchas gracias.

Bueno, vamos a lo que vamos, las preguntas son las siguientes: ¿Me podéis decir en qué número de PlanetStation venía la revista número 0 de DreamPlanet?

Nuestro fastuoso número 0 apareció con el número 14 de PlanetStation.

Me he leído todos y cada uno de los artículos publicados en sus revistas y en otras muchas sobre Shenmue y... estoy muerto de ganas de que salga en España. Yo ya he votado en la página de Internet para que lo traduzcan y lo doblen. De paso digo la dirección por si alguien más quiere colaborar: www.hispashenmue.pagina.de. Pero, ¿tienen noticias sobre si Sega Europa tiene pensado traducir y doblar el juego? Sería una verdadera lástima que no lo hicieran. ¿Para cuándo exactamente Shenmue en España? (espero que todo en un perfecto castellano).

La fecha definitiva del lanzamiento de Shenmue en España todavía no está nada clara pero calculamos que el día S podría llegar a finales de año. El problema es que, por ahora, no parece que Sega tenga intención de traducirlo al español. Según la compañía, la traducción y el doblaje del juego resultaría muy caro por la gran cantidad de diálogos y, por eso, de momento sólo tienen previsto traducirlo al inglés. Estamos totalmente de acuerdo contigo en que sería una pena que finalmente Ryou no hablara castellano ya que puede ser uno de los factores que determinen el éxito o el fracaso del juego en España. Es algo parecido a lo que sucedió con Metal Gear Solid, el hecho de que Snake y compañía se expresaran en la lengua de Cervantes contribuyó (y muchísimo) a convertirlo en uno de los mejores juegos de la historia. También hay que reconocer los éxitos de la competencia ¿no?

La PlayStation 2 va a mover cerca de 75 millones de polígonos por segundo mientras que nuestra Dreamcast apenas llega a los 4 millones de polígonos por segundo. Entonces Dreamcast no tiene prácticamente nada (digo nada en comparación, no piensen que digo que la Dream es una m..) que hacer frente a los gráficos que puede generar la Play 2, mi pregunta es ¿el DVD que Sega tiene pensado sacar, incorporará procesadores o aceleradores gráficos que aumenten el potencial de la Dreamcast? Si es así, ¿en cuánto aumentará el potencial? ¿podremos ver películas en este formato?

La respuesta a todas tus preguntas, excepto la última, es no. El DVD sí que permitirá ver películas y reproducir juegos en este formato, pero no va afectar para nada el potencial de la Dreamcast. De todas formas, la PlayStation 2 mueve 75 millones de polígonos por segundo sin texturas ni ningún tipo de efecto. Realmente mueve 25 millones de polígonos con efectos, frente a los 4 millones que la DC puede representar. Pero no te preocupes mucho por todos estos bailes de cifras porque lo que realmente importa, como siempre decimos, es la calidad de los juegos.

Me quiero comprar un juego de coches, pero sólo tengo presupuesto para uno y no se cuál comprarme. ¿me compro el Metropolis Street Racer o me espero a que salga el V-Rally 2 y el Sega GT y entonces elijo? (me parece que esperaré, porque me gusta más el ganar pasta y adquirir vehículos, sacarme carnets).

Pues ya te has contestado tú mismo la pregunta porque si te gusta ganar pasta y comprar vehículos, Sega GT es tu juego.

¿Va a salir Resident Evil Code: Veronica traducido y doblado?

Ningún juego de la saga Resident Evil ha sido doblado al castellano y mucho nos tememos que Code: Veronica no va a ser una excepción.

Je, je, je he oído que la tan aclamada Play 2 está teniendo muchos problemas en Japón, cuanto lo siento.

Nosotros también nos hemos puesto a llorar. Acompañamos en el sentimiento a los sufridos compradores de la consola de Sony.

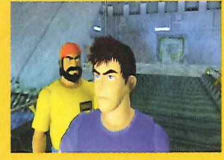
Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

Las últimas visitas a nuestro directorio tienen bastante solera. Seguro que títulos como Resident Evil 2, Tomb Raider IV, Rayman 2, MDK 2 o Soul Reaver no os suenan a chino.



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



BUGGY HEAT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **59%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **74%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MDK 2
Género: **Acción**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **70%**



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP RACING SIMULATION 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **91%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RED DOG
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **65%**



RESIDENT EVIL 2
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SNOW SURFERS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **43%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SOUL REAVER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **87%**



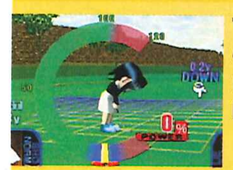
SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



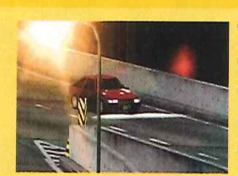
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



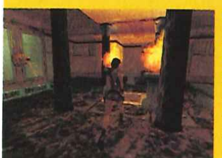
TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **86%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



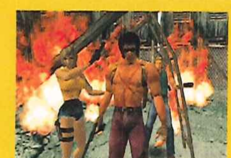
VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**



ZOMBIE REVENGE
Género: **Acción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **71%**

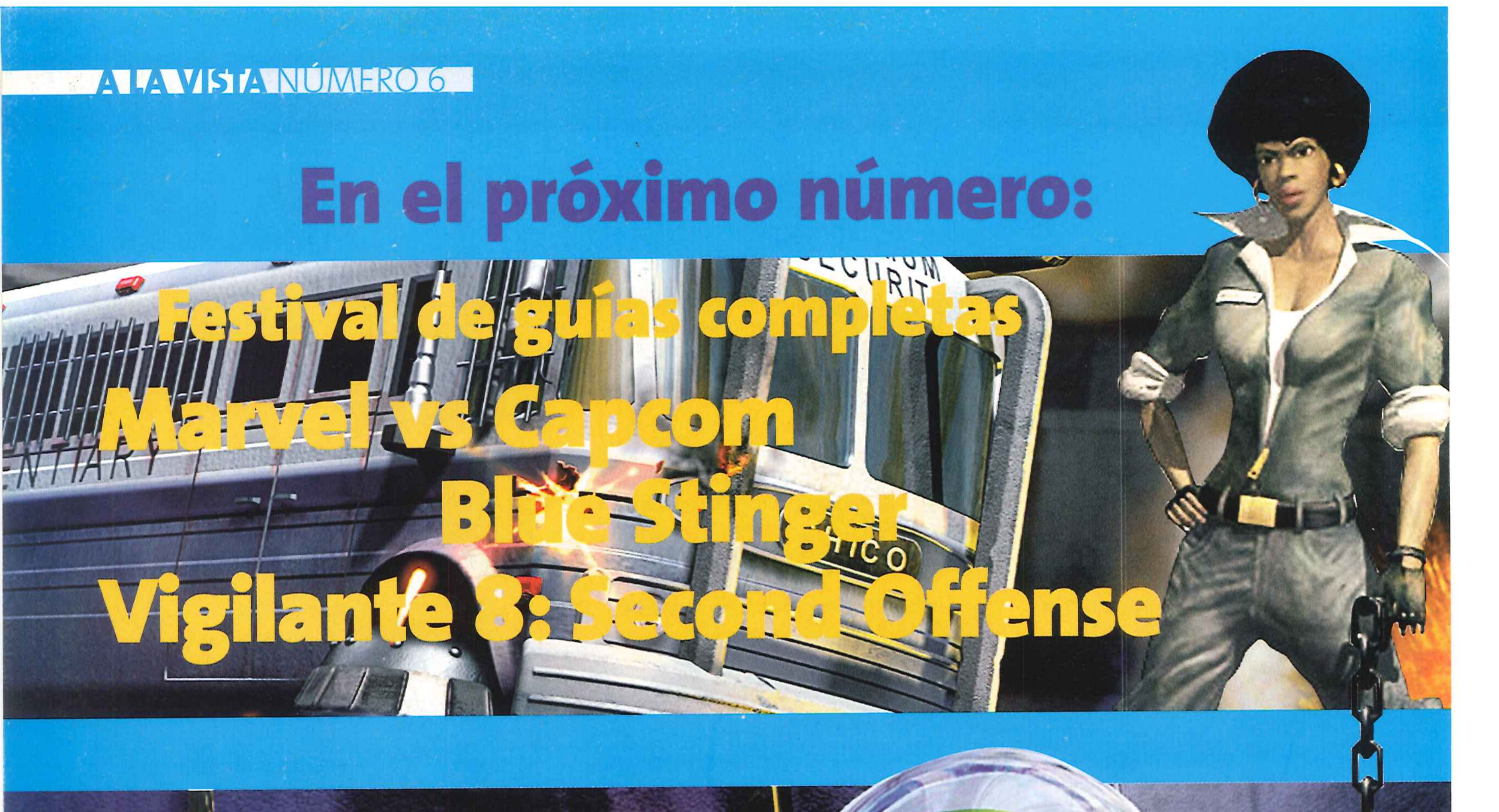
Ganadores concurso Dream Planet nº 3



Aquí tenéis la lista con los afortunados ganadores del concurso Virtua Striker 2 que organizamos en el número 3 de Dream Planet. Por responder correctamente a una simple pregunta, cada uno de ellos se ha llevado este fabuloso juego de Sega.

Santiago Cifuentes Cuencas
Madrid
Rafael Fernández López
Granada
Andrés Barreiro García
Vigo (Pontevedra)
Alexander Rodríguez Cosio
Oviedo (Asturias)
Francisco de Borja García Maldonado
Badajoz
Héctor Bragado Velasco
Valladolid
Rubén Pastor Sánchez
Alicante
Jose Cascales Martíne
Guadix
Isaac Rubio Manso
Madrid
Nicolás Hernández Montejo
Granada

En el próximo número:



Festival de guías completas

Marvel vs Capcom

Blue Stinger

Vigilante 8: Second Offense

Análisis para todos los gustos

Toy Story 2

Spirit of Speed 1937

y Ecco the Dolphin, entre otros

SÚPER REGALO MÁS PÓSTERS PARA TU COLECCIÓN

Reportaje especial Juegos para Recreativas

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la Redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.


La revista PlayStation que da en el blanco
¡¡Por sólo 495 pesetas!!
¡Cada mes en tu kiosco!
¡Y ADEMÁS! MONOGRÁFICOS ESPECIALES DE TUS JUEGOS FAVORITOS
PLANET STATION
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
ESPECIAL FÚTBOL
ISS PRO EVOLUTION (ANÁLISIS+GUÍA)
COMPARATIVA GUÍA FIFA 2000
TOMB RAIDER IV GUÍA EXHAUSTIVA DE JUEGO
PARASITE EVE II DESDE ORIENTE CON TERROR
SYPHON FILTER 2 PRIMERAS IMPRESIONES
GRANDIA UN RPG CLÁSICO, EN ESPAÑA
FINAL FANTASY VII
LIBRO DE RUTAS COMPLETO
PVP 675
RESIDENT EVIL 2
MANUAL DE SUPERVIVENCIA
PVP 675
TOMB RAIDER III
PVP 795
FINAL FANTASY VIII
TODO LO QUE NECESITAS SABER
PVP 675
Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61

¡YA ESTAN AQUÍ!

Nueva línea de accesorios para Dreamcast™





X-Tender
Cable de extension de mando para tu Consola

-Adaptador VGA
permite ver los juegos en tu monitor de PC



-Gamestation
Para tener todo a mano y en un solo mueble





-Cable S-Video
Conecta la Dreamcast a tu TV

- Pro Carry Case
para guardar y transportar todo



ARDISTEL S.L.
http://www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.